

DM 6,50/Sfr. 6,50/ÖS. 52.-
Nr. 2 Februar '90
AMIGA
JOKER
2/90
DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION
45 KNALLHARTE TESTS
DOUBLE DRAGON II
MANIAC MANSION
OPERATION THUNDERBOLT
Kaiser
u.v.a.
Das gab's noch nie!
Ein richtiges Rollenspiel im Heft!
ABENTEUER TOTAL:
Legend of Faerghail
UND
DRAKKHEN
DAS GAME MIT DER KANONE:
WEST PHASER
STORY:
Der Computerfreak: Held oder Blödian?
UBI SOFT LÄDT EIN:
PARIS-REISE
ZU GEWINNEN!
KNOW HOW
GELÖST: LARRY II SPACE ACE
PLUS MASSENWEISE *TIPS*CHEATS* *KARTEN*
AMIGA JOKER AMIGA JOKER

HABEN SIE DAS ZEUG ZUM FULL METAL PILOTEN?

FULL METAL PLANETE. 8 Uhr 54. Es gilt zu beweisen, daß Sie der beste Pilot der Cobra Steel Company sind.
Ihre Mission : mit Ihrem Raumschiff landen, möglichst



Dieses Schnellboot, das während eines Feldzugs strandete, wurde aufgegeben. "Das Erz hat Vorrang!"

viel Erz einsammeln, die Gerätschaften der Konkurrenz kapern oder zerstören und, wenn möglich, auch ihre zum



Die letzte Flut. Trotz eines zerstörten Geschütz-Turmes gelingt es dem Raumschiff des Tatou-Consortiums abzuheben.

Bersten voll beladenen Raumschiffe erbeuten.
Sie befehligen eine richtiggehende Stahlarmada. Ladekähne, Schnellboote, Panzer (darunter der berüchtigte T99 vulgo "Großer Haufen"), Schürfkrabben und die einmalige "Gezeiten-Raupe". Diese großartige Maschine, der Stolz von Ludodelirium Motors & Co, ist imstande, das Erz in



Die "Delirium Galaxy" wurde von der Flut überrascht. Die Verteidigung steckt fest. Vielleicht Ihr nächstes Opfer?

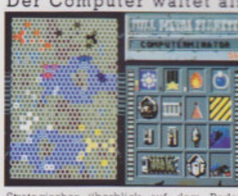
Geräte umzuwandeln. Dem nicht genug, sie sagt auch die Gezeitenwechsel voraus, die die Situation völlig umkehren können. Wie leicht kann es passieren, daß Ihre Schnellboote stranden oder Ihre Panzer von der Flut überrascht werden.





Metallminiatur gratis!

Sie müssen unbedingt vor der bevorstehenden großen Flutwelle abheben. Bodenkontakt in 50 Sekunden. Willkommen auf Full Metal Planete!
Action, kämpfe, Strategie und Diplomaten in einer phantastischen, utopischen Welt, in der bis zu 4 Spieler (sowohl Menschen als auch Roboter) in einem packenden Wettstreit einander gegenüberstehen.
Der Computer waltet als Schiedsrichter und bietet Ihnen überdies stets verfügbare Gegner : 6 Roboter-Spieler, wobei jeder sich auf seine Art benimmt ; aber alle sind auf ein Ziel hin programmiert : Sie besiegen! Dieses Spiel enthält außerdem ein graphisches Hilfsprogramm zur Gestaltung eines Firmenschildes nach Ihrem Geschmack und Problemstellungen zum Üben. Eine äußerst gelungene Adaptierung des Brettspiels im Stil der Kreationen des Cobra-Soft-Teams : Bertrand Brocard und Roland Morla.



Strategischer überblick auf dem Radar. Achtung! "Black Star" wird immer bedrohlicher. Wie wär's mit einem Bündnis?



Als "Packesel" von FULL METAL PLANETE kann der Frachter nicht nur Erz sondern auch Fahrzeuge transportieren!

Festgefahren! Diese unvorsichtige Krabbe steckt samt Fracht im Morast fest und kann nur auf die nächste Ebbe hoffen.

ERHÄLTLICH AUF ATARI ST, AMIGA U. PC-KOMPATIBLEN.

INFOGRAMES

BOMICO SERVICELINE : Haben Sie Fragen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00. Ein Anruf genügt! Tel. 0 69 / 77 80 25



Alaaf, helau!

Keine Sorge, von einer zünftigen Büttrede möchte ich, trotz der angehenden „närrischen Zeit“ noch einmal Abstand nehmen. Da man auf dem Papier den so dringend benötigten Tusch (tätätätäää) einfach nicht so richtig rüberbringt, kommt Ihr diesmal noch mit einem blauen Auge davon! Auch wer glaubt, daß wir die kommenden Wochen in der Redaktion mit Pappnase, lustigem Hütchen und Trillerpfeife im Mund verbringen, wird enttäuscht: Als eingeschworene Karnevalsmuffel, die wir nunmal sind, findet man bei uns im fahlen Licht der Monitore die gleichen mürrischen Gesichter wie jeden Tag. Einzige Ausnahme: Der Joker mag sich von seiner gewohnt dezenten Aufmachung um keinen Preis trennen, aber für ihn ist das ja nichts Besonderes. Apropos Joker...

Uns erreichen häufig Anfragen von verschiedenster Seite, wie um Gottes willen wir nur auf ausgerechnet diesen Namen für das Magazin verfallen wären. Wildeste Spekulationen werden angestellt, ob das vielleicht gar mit dem Werberummel um einen gewissen Herrn Batman zu tun hätte. Ich möchte daher heute die Gelegenheit ergreifen und alle Neugierigen über den einzig wahren Sachverhalt aufklären. Zu diesem Zweck habe ich mich einige Stunden in meine Privatgemächer (im Heizungskeller, gleich hinten links) zurückgezogen und kann nun, nach reiflicher Überlegung, folgendes bekanntgeben: Keine Ahnung! Mit dem Detektiv im kleidsamen Fledermaus-Trikot oder dessen Widersacher Jack Nicholson hat es jedenfalls herzlich wenig zu tun; als wir begannen, das Heft zu planen, hatten die Gestalten ihren festen Wohnsitz noch in diversen Comics. Nein, „Joker“ schien uns einfach treffend – die einzige Karte im Spiel, die stets für Action sorgt! Auch hat ein Joker so etwas herrlich Zynisches an sich...

So, genug von Fasching, Kartenspielen und meinem Gequatsche. Ich wünsche Euch viel Spaß mit dieser Ausgabe, in der wir uns einige Überraschungen für Euch haben einfallen lassen – Ihr werdet schon sehen! Bis bald,

Michael

Euer Michael



INHALT

Die allseits beliebten Comic-Helden Captain America und Spinne halten jetzt auch auf dem Amiga Einzug. Ob das Computer-Debut der Superhelden in „Dr. Doom's Revenge" geglückt ist, sagen wir Euch auf Seite 33

Wer da glaubt, daß man aus einem älteren Spielprinzip keinen waschechten Hit machen könnte, der irrt gewaltig! Die ultrastarke Heli-Action „Dyter 07" beweist eindrucksvoll das Gegenteil. Helm auf, und ab nach Seite 16

Du has… Du hast … weiterung? … willst Du da… geon Master … from the Desert … ter dem Motto „M… cher braucht die W… len wir zwei preisg… Alternativen vor. Zu … auf Seite 64

Friedliebende Zeitgenossen bitte wegschauen: Wir haben genau das richtige Game für Monitor-Söldner im Blutrausch gefunden! „Operation Thunderbolt" ist eine nahezu perfekte Umsetzung des gleichnamigen Metzel-Automaten. Zückt die Kanonen und ballert Euch auf Seite 13

Ein ganzes Heft, nicht nur zum Lesen sondern auch zum Spielen! Wo gibt's denn sowas? Natürlich nur bei uns! Den Einstieg in unser Mini-Rollenspiel „Platinen-Fieber" findet Ihr auf Seite 8



Games im Test

…n 500er? Gut! …Speicherer- …echt!! Wie …mals Dun- … It came …n? Un- …Spei- …tel- …ge

Ah, Frühling in Paris! Und das ganz umsonst für Dich und Deine Begleitung!!! Wie? Ubi Soft macht's möglich – für den Gewinner unseres neuen Wettbewerbs. Also, unbedingt mitmachen, es winken noch mehr tolle Preise auf
Seite 69

Ein Fest für Drachen: Mit dem neuen Fantasy-Strategie-Hammer „Dragons Breath" werden nicht nur Lindwurm-Fans ihre helle Freude haben! Ein bißchen wird es allerdings noch dauern, bis das Game zu haben ist – aber wir sagen Euch jetzt schon alles Wissenswerte und zeigen erste Bilder! Und zwar auf
Seite 7

Adelheid, es ist soweit! Der neue Zeichentrick-Epos im Stil von Dragon's Lair ist da: Wenn Ihr wissen wollt, ob „Space Ace" hält, was seine Grafik verspricht, dann beamt Euch flugs auf die
Seiten 14/15

Sind wir Freaks nun die modernen Techno-Zauberer oder nichts als verbohrte Fachidioten? Die Story „Der Computer-Freak: Held oder Blödian?" versucht hinter das (Zerr-)Bild zu kommen, das sich die Öffentlichkeit von uns macht. Tiefschürfende Erkenntnisse ab
Seite 37

Was sind eigentlich Postspiele? Wer alles über diesen wenig bekannten Weg zum Zocker-Glück erfahren möchte, braucht nur unseren Bericht „Wenn der Postbote zweimal klingelt ..." zu lesen. Klingelt Euch durch bis zu den
Seiten 62/63



Titel-Held

Bestimmt sind Euch die tollen Titelbilder aufgefallen, die wir seit der letzten Ausgabe haben. Heute wollen wir Euch kurz den Mann vorstellen, der dahinter steht: Es ist kein Geringerer als Celàl, bestens bekannt durch seine Hammer-Grafiken für „Katakis", „Oil Imperium" oder „X-Out"!

Mit vollem Namen heißt er Celàl Kandemiroğlu, er ist mittlerweile 37 Lenze alt, und seinen tollen Stil verdankt er der Ausbildung an der Künstlerakademie in Istanbul. Als er 1981 nach Deutschland kam, startete er seine Karriere beim Bastei-Verlag, wo er Comics (Gespenstergeschichten) und Cover zeichnete. Seit 1985 kreiert er auch die verschiedensten Plakate für bekannte Kino- und Videofilme wie z.B. „Space Camp". Vor zwei Jahren war es dann soweit: Celàl entdeckte die Welt der Computer und ist seither hier nicht mehr wegzudenken – die vielen starken Arbeiten für Rainbow Arts sind der beste Beweis!

Verständlich also, daß wir schon ein bißchen stolz sind, daß ein so berühmter Mann exclusiv für uns die Covergestaltung übernommen hat. Freut Euch mit uns auf die nächsten tollen Titelbilder . . .!

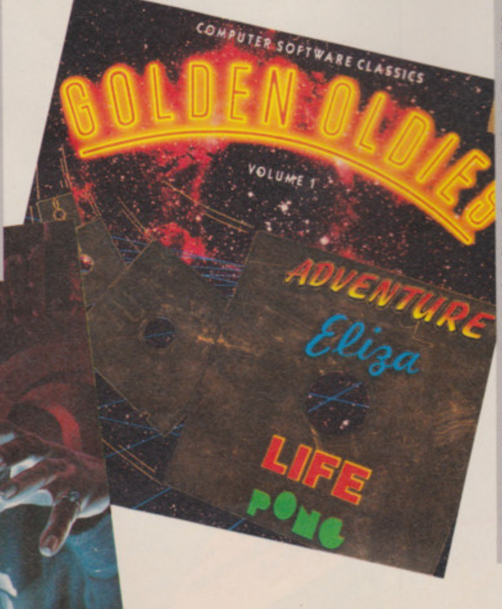
Golden Oldies

Unter diesem verheißungsvollen Titel veröffentlicht „Mindscape" nun eine Sampler-Serie mit Amiga-Umsetzungen von Spielen, die getrost als prähistorisch bezeichnet werden dürfen. Billiger Uralt-Ramsch oder sammlungswürdige Klassiker – das ist hier die Frage!

Mit „Volume 1" erhalten Nostalgiker für knapp 35,– DM vier Ahnherren moderner Computerspiele auf einer Disk: „Adventure", „Eliza", „Live" und – man glaubt es kaum – „Pong". All diese Games haben schon massenweise Patina angesetzt, ein PD-Spiel neueren Datums nimmt sich dagegen aus wie die Krone der Programmierkunst schlechthin! Wäre da nicht das umfangreiche Begleitheft, in dem neben den Anleitungen auch noch viel Wissenswertes zur Geschichte dieser Klassiker nachzulesen ist, wir würden bestimmt Zeter und Mordio schreien!

Aber so: Auf diesen vier Programmen begründen sich immerhin ganze Genres, was die Sammlung für Historiker unter den Spiele-Freaks schon irgendwie interessant macht. Außerdem waren die Games (zumindest im gebotenen Originalzustand) bisher nicht für den Amiga erhältlich. Wen wundert's? Wer sich also für die Frühzeit der Computerspiele interessiert (und ein paar Mark zuviel in der Tasche hat), kann sich den Sampler zulegen. Wer jedoch lieber spielen als forschen mag, für den gilt: Finger weg!

Bezug: Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel.: 0 2101/60 70



Das Jahr des Drachen

Das chinesische Horoskop weist 1990 zwar als Jahr des Pferdes aus, aber ein Blick auf die Spielelandschaft (oder die nächste Seite) genügt, um zu wissen, daß es ganz im Zeichen des Drachen steht. Da kommt das putzige Lindwurm-Mobile natürlich gerade recht . . .

Jetzt mal ehrlich: Ist das Vieh nicht allerliebst? Daneben nehmen sich Grisu und Elliot aus wie mutierte Schmusetiere aus dem Hause Frankenstein! Wer jetzt meint, daß er ohne einen solchen Flattermann nicht mehr leben kann, dem kann geholfen werden: Für exakt 23,80 Mark ist der Holz-Drache erhältlich, Fäden und Schwing-Feder (für die drachentypischen Flugbewegungen) sind natürlich schon dabei.

Allerdings ist das dekorative Tier bei Auslieferung noch nicht bemalt, das abgebildete Prachtexemplar ist ein unverkäufliches Einzelstück. Aber mit etwas Geduld und Farbe habt Ihr bald Euren ganz persönlichen Feuerspucker . . .

Bezug:
Game In
Briennerstr. 54
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 23 46 66

Die englische Softwareschmiede „Palace" wird uns demnächst mit einer Spiel-Mixtur beglücken, deren Zutaten jedem Freak das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen: Strategie, Action, Handel und Rollenspielelemente, verpackt in schier atemberaubender Grafik!

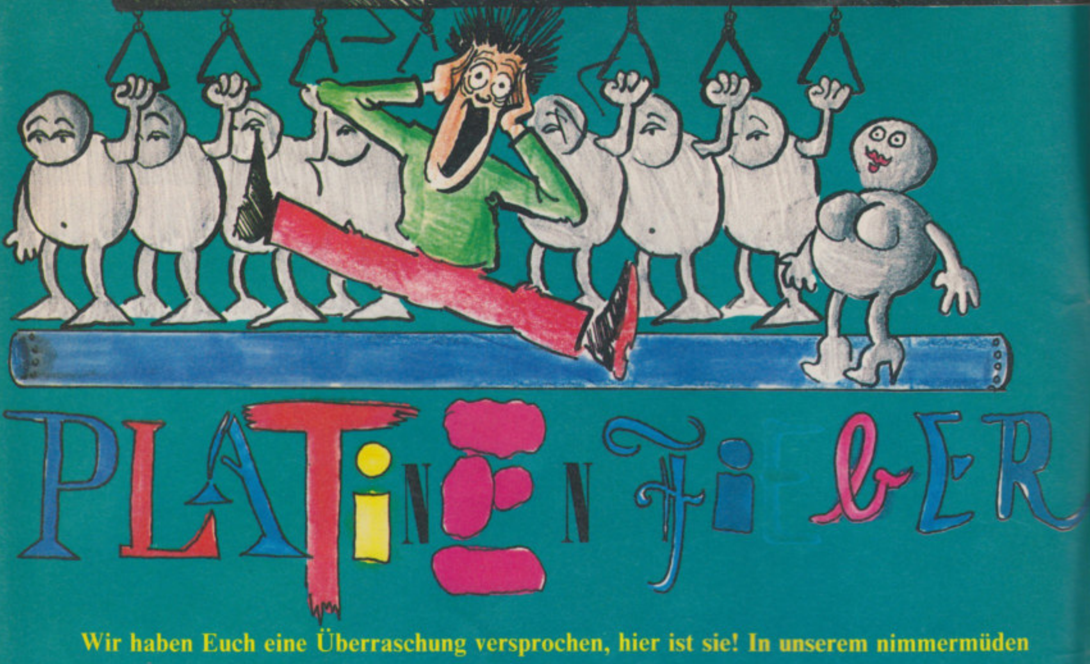
DRAGON'S BREATH

Palace kündigt Dragons Breath als *das* Fantasy-Strategiespiel der 90er Jahre an, und wenn man die herrlichen Bilder und Animationen des Demos gesehen hat, mag man der hochtrabenden Formulierung fast glauben. Die Zeichnungen sind unheimlich detailgetreu, es dominieren düstere Pastellfarben, die zusammen mit dem stimmungsvollen Sound eine schön gruselige Atmosphäre schaffen. Und Fröhlichkeit wäre auch wahrlich nicht angebracht im Lande Anrea…

Der schauerliche Landstrich wird nämlich von einem mächtigen, aber bösen Alchemisten terrorisiert – frische Jungfrauen als kleine Imbiß-Happen für die ansässigen Drachen sind an der Tagesordnung! Inmitten dieser wenig erstrebenswerten Wohngegend liegt der Dwarf Mountain, auf dessen Spitze das verbotene Schloß in den Himmel ragt. Im Thronsaal des alten Gemäuers liegt das Geheimnis der Unsterblichkeit verborgen, von dem sich Bachim, Oureod und Ametrin gerne eine große Scheibe abschneiden möchten. Bis zu drei Spieler können nun in die Rollen dieser Abenteurer schlüpfen und sich auf der Jagd nach dem großen Preis gegenseitig das Leben schwer machen: Von fahrenden Händlern müssen Informationen und Zauber-Zutaten erworben werden, um dann einige Drachen-Babies liebevoll aufzuziehen, aus denen später eine mächtige Lindwurm-Armee geformt wird. Alsdann gilt es, die umliegenden Städte zu besetzen und drei Teile eines magischen Talismanns zu finden, mit dessen Hilfe das Geheimnis der Unsterblichkeit in greifbare Nähe rückt!

Der große Gag von Dragons Breath liegt darin, daß, sollten sich keine Mitstreiter finden, der Computer auch alle drei Rollen gleichzeitig übernimmt und gegen sich alleine spielt. Bedenkt man, daß die Programmierer je nach den individuellen Fertigkeiten der Spieler eine Spieldauer von mehreren Stunden bis unendlich annehmen, wäre die „Freundin" ja tagelang beschäftigt…! Außerdem: Der Amiga ist schließlich ohnehin unsterblich, oder? Nein, ich werde schon persönlich in Richtung Dwarf Mountain lostigern und freue mich schon jetzt darauf, in diesem vielversprechenden Game die Gegner auszutricksen! (ml)

Preview



Wir haben Euch eine Überraschung versprochen, hier ist sie! In unserem nimmermüden Bemühen, Euch öfters mal was Neues zu bieten, sind wir auf die Idee verfallen, einmal eine Ausgabe zu machen, die man nicht nur lesen sondern auch spielen kann. Alles was Ihr braucht, um bei unserem kleinen Game mitzumachen, ist ein stinknormaler sechsseitiger Würfel. Los geht's mit der Hetzjagd durch das ganze Heft – Hauptdarsteller in unserer Story seid natürlich Ihr! Trefft Eure Entscheidungen also weise ...

Die Vorgeschichte

Gerade erst vor wenigen Wochen hat sich für dich ein Traum erfüllt: Eine nagelneue „Freundin" lag unter dem Weihnachtsbaum, noch völlig jungfräulich darauf wartend, ausgepackt zu werden. Da gab es keine Sekunde des Zögerns, sofort hast du dich begierig auf sie gestürzt und ihr die Kleidung, pardon das Geschenkpapier vom blechernen Leib gerissen! Sehr zum Ärger deiner Eltern war das letzte, was sie an diesem Abend von dir gesehen haben, dein Rücken, wie du, den Amiga fest unter den Arm geklemmt, in deinem Zimmer verschwunden bist ...

Seit jenem denkwürdigen Abend seid ihr euch immer näher gekommen, deine neue Flamme und du. Aber „Freundinnen" sind nunmal anspruchsvoll – deine ist außerdem noch verfressen! Ständig will sie neues Futter, und natürlich nur vom Feinsten ... dem süßen Stoff, aus dem die Bit-Träume sind. Das Taschengeld reicht hinten und vorne nicht – was bleibt dir da anderes übrig, als heimlich Mutters Sparschwein zu schlachten? Sorry Mom ...

Auf dem Weg zu deiner bevorzugten Software-Oase triffst du einen kauzigen alten Bettler, der dich (sehr zu deiner Überraschung) fragt, ob du für ein paar Pfennige pro Game die allerneueste Soft kaufen möchtest. Was für eine Frage! Mit freudigem Lächeln erwirbst du sämtliche Disketten, die der Alte auf Lager hat, und machst dich auf den Heimweg.

Türe öffnen und Amiga füttern sind praktisch ein Bewegungsablauf, und schon ertönt das beruhigende Rattern des Laufwerks. Doch was ist das? Statt des obligatorischen Loadingscreen zucken plötzlich wilde Blitze über den Monitor, dann wird der Bildschirm weiß. Dir wird schwindlig, du versuchst verzweifelt das Karussell, in das sich dein Zimmer verwandelt hat, zum Anhalten zu bringen und ... brichst schließlich ohnmächtig zusammen!

Als du wieder zu Bewußtsein kommst, hast du keine Ahnung, wo du bist. Dein hübsches Zimmer ist jedenfalls verschwunden, stattdessen findest du dich in einer eintönigen Landschaft wieder, die von vielen metallisch glänzenden Straßen durchzogen ist. Dazwischen liegen verstreut einige Gebäude; alle schwarz, rechteckig und auf Pfählen stehend. Wo zum Teufel sind aber Fenster oder Türen? Du rappelst dich mühselig auf die zitternden Beine, als plötzlich Leben in die Szene kommt!

Wie aus dem Nichts tauchen achtsitzige Züge auf den schillernden Metallstraßen auf, jeder voll besetzt mit reichlich befremdlichen Gestalten: Lauter Männchen, allesamt entweder dünn wie ein Strich oder kugelrund! Während du noch vor dich hin staunst, reißt dich ein entnervendes „beep-beeeep" aus deinen Grübeleien, und du stellst zu deinem Entsetzen fest, daß du mitten auf einer der seltsamen Straßen stehst und den ganzen Verkehr aufhältst. Und da: Ohne jede Vorwarnung durchzucken Stromstöße deine Füße! Rasch entschlossen schubst du eines der Strichmännchen von seinem Platz auf einem der (natürlich wegen dir) wartenden Züge und ...

... setzt dich auf den freien Sitz. Weiter auf Seite 46

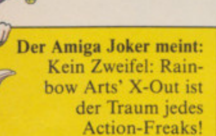
oder

du bleibst stehen und unterdrückst mannhaft den Schmerz in deinen Füßen. Dann weiter auf Seite 75.

X-OUT



In Diensten von Rainbow Arts produziert das Programmierteam „Faktor 5" Action-Hits am laufenden Band: Waren sich die ersten Mega-Ballereien „Katakis" und „R-Type" noch sehr ähnlich, so weht jetzt schon ein ganz anderer Wind...



Der Amiga Joker meint:
Kein Zweifel: Rainbow Arts' X-Out ist der Traum jedes Action-Freaks!





Bei X-Out (gesprochen: Crossout) findet die große Schlacht zwischen Gut und Böse nämlich ausnahmsweise nicht in den Weiten des Alls statt, sondern in düsteren Unterwasser-, Lava-, und Kristallandschaften. Vor jedem neuen Spielabschnitt geht's erstmal zum Shopping: In einem gut sortierten Waffenladen darf zwischen vier verschiedenen Raumschiffen gewählt werden, an die man dann noch schnell ein paar Extrakanonen, Schutzschilder oder Satelliten montiert. Die Montage ist denkbar einfach: Per Joystick wird das gewünschte Schiff erst ausgewählt, dann auf einem Rasterfeld plaziert und abgelegt. Das Gleiche wiederholt sich mit den Extras, solange die Kohle reicht – fertig ist der Raumgleiter mit der persönlichen Note!

Ehe man nun sein Gefährt zur Feuertaufe ins Feindesland schickt, sind ein paar Lockerungsübungen für die Fingermuskulatur dringend zu empfehlen: In X-Out ist dermaßen viel Action angesagt, daß mit bösen Krämpfen in der Joystick-Hand stets gerechnet werden muß! Kaum daß man in den ersten Level gestartet ist, stürzen auch schon Heerscharen feindlicher Wassergleiter heran und eröffnen erbarmungslos das Feuer. Schnell ausweichen und selbst Zunder geben! Leichter gesagt als getan, überall treiben Wasserminen, deren Berührung den Energiepegel unseres Schiffes rapide sinken läßt. Damit nicht genug: Auch Steinpfeiler und Felswände müssen während des Kampfgetümmels um jeden Preis vermieden werden, und die vielen Bodengeschütze oder die heranrasenden Roboter machen die Sache auch nicht leichter. Wer das alles übersteht, braucht sich am Ende jedes Levels „nur" noch mit einem schön schaurigen Schlußmonster herumzuschlagen, das natürlich besonders viele Treffer wegstecken kann...

Trotz der Überdosis Action ist das Game niemals unfair, mit Geschick, Übung und Konzentration ist hier jedes Problem zu meistern. Die gefürchteten „unspielbaren" Stellen fehlen gänzlich, was X-Out weit über die Baller-Konkurrenz (selbst des eigenen Hauses) erhebt! Auch die Technik kann begeistern: Die Level scrollen sowohl horizontal als auch vertikal, die Hintergründe sind ein (Alp-)Traum, ja selbst die riesigen Schlußmonster wurden bildschön und flüssig animiert. Ein besonderes Lob an den Grafiker Celàl, alleine der wahnsinnige Vorspann ist schon eine Wucht! Über die Qualitäten des Sounds braucht man nicht nachsinnen: Chris Hülsbeck zeigt sich wiedermal von seiner Schokoladenseite und entlockt dem Amiga herrlich stimmungsvolle Klänge.

Was soll man noch sagen? Selten wurde ein Ballergame so brillant in Szene gesetzt wie hier – Action-Fans, die sich diesen Genuß entgehen lassen, sind nun wirklich selber schuld!

(Carsten Borgmeier)



X-Out

Grafik:	93%
Sound:	92%
Handhabung:	91%
Motivation:	88%
Gesamt:	91%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Rainbow Arts
Bezug: Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101/6070

Spezialität: Das Game kommt auf zwei Disketten daher und ist – wer hätte es gedacht – kopiergeschützt.

HIT

Du versperrst einem kugelrunden Männchen den Weg und fragst es, wo du hier eigentlich gelandet bist. Das schaut dich aber nur ganz erstaunt an und lispelt mit zittriger Stimme: „75, 101, 105, 110, 101, 32, 90, 101, 105, 116, 33". Probierst du es nochmal und fragst jemand anders **(S.68)**, oder nimmst du lieber den nächsten Zug **(S.33)**?

Legend of Faerghail & Drakkhèn

Der Amiga Joker meint:
Legend of Faerghail
ist ein Traum-Rollenspiel
– schon jetzt ein
Klassiker!



Monster, Gegner und Gespenster – alles ist vertreten!



Legend of Faerghail: ein Wahnsinns-Rollenspiel!



Fangen wir mit ein paar Gemeinsamkeiten an: Beide Spiele sind komplett in deutsch, beide verfügen über eine ungewöhnlich schöne Grafik und ... beide nutzen leider nicht den vollen PAL-Screen aus! Aber nun zu unserer ersten Neuvorstellung:

Legend of Faerghail

In „reLines" neuestem Meisterwerk stellt man eine sechsköpfige Abenteurergruppe aus einer Auswahl von fünf verschiedenen Rassen und zwölf Berufsklassen zusammen. Die Truppe muß sich über die Grenze ins Nachbarland durchschlagen und Hilfe holen, weil das ansonsten so friedfertige Volk der Elfen Land und Leute in einen blutigen Krieg gestürzt hat. Acht Dungeons mit jeweils mindestens vier Level sind zu durchstreifen, über 80 Gegner (darunter natürlich diverse Monster) heizen dem Spieler dabei kräftig ein. Der Sonntagsausflug führt durch traumhaft gezeichnete Landschaften, nur das Kampfsystem ist grafisch nicht überragend dargestellt. Dafür bietet es alle nur denkbaren Handlungsmöglichkeiten, und wer keine Lust auf Schlachtengetümmel hat, kann die ganze Kämpferei auch schnell übergehen – es wurde wirklich an alles gedacht! Zaubersprüche gibt's in rauhen Mengen, allerdings mit begrenzter Anwendung pro Tag. Das Bemühen um möglichst große Realitätsnähe zeigt sich an vielen kleinen Details: Waffen nützen sich ab, Nachtwachen müssen eingeteilt werden, und schließlich braucht der Mensch auch mal was zu essen ...

Während man durch die Weiten des Landes irrt, wird man von stimmungsvollen Geräuschen begleitet, in den Dungeons hallen die Schritte gespenstisch von den Wänden wider. Gesteuert wird der kampferprobte Haufen mit der Maus, notfalls kann aber auch die Tastatur herhalten. Besonders der Anfang von Legend of Faerghail ist recht schwierig, aber durchzuhalten lohnt sich auf alle Fälle, denn je weiter man kommt, umso interessanter wird es! Überdies kann man bewährte Charaktere aus „Ultima", „Bard's Tale" und „Phantasie III" übernehmen – wenn das kein Service ist!
Vielleicht noch um eine Nuance besser gibt sich der Konkurrent:

Drakkhen

Irgendein dümmlicher Paladin hat den letzten Drachen ermordet, und zusammen mit dem feuerspeienden Untier ist auch die Magie von unserer Welt verschwunden. Das ist vor allem deshalb tragisch, weil gerade jetzt eine Insel aufgetaucht ist, auf der die „Drakkhen", sprich die Drachenfürsten, herrschen. Und eben diese Insel breitet sich nun unaufhörlich aus, um alles andere zu verschlingen. Also höchste Eisenbahn, um eine Gruppe von vier Getreuen zusammenzutrommeln und der Gefahr ins blutunterlaufene Auge zu blicken! Der Spieler selbst ist aus geweihtem Priesterstand, an seiner Seite kämpfen Krieger, Aufklärer (Waldläufer) und/oder ein Zauberer gegen das drohende Unheil (Auch weibliche Recken sind herzlich willkommen – und hübsch anzusehen!). Eine Besonderheit bei Drakkhen

Dein Fall wird hart gebremst, und du erwachst auf dem Boden neben deinem Bett. Gottseidank ist der Big Mäc verschwunden: Beruhigt krabbelst du zurück in die Federn und grübelst über diesen seltsamen Alptraum nach!

Für uns Rollenspieler brechen endlich wieder goldene Zeiten an: Seit den Tagen von „Ultima", „Bard's Tale" und „Dungeon Master" saßen wir ja lange auf dem Trockenen, aber jetzt ist die Durststrecke vorüber – heute können wir euch zwei absolute Super-Fantasygames präsentieren!



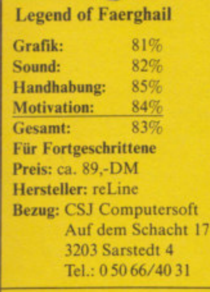
ist, daß die Gruppe immer nur komplett erschaffen werden kann, Einzelpersonen lassen sich nicht abspeichern.
Geht's dann aber erst mal richtig los, kommt man aus dem Staunen nicht mehr heraus – alles bisher Dagewesene wird in den Schatten gestellt! Da es keine Dungeons im eigentlichen Sinn gibt, sondern die Handlung sich auf der Oberfläche der Dracheninsel oder in normalen Räumen abspielt, wurde besonderer Wert auf die „Außenaufnahmen" gelegt: Der eindrucksvolle Sternenhimmel, das nahezu ruckelfreie 360° Scrolling, und der Wechsel des Geschehens mit der Tageszeit können einen richtig ins Schwärmen bringen. Dann die Animationen: Jedes Wesen, sei es nun freundlich oder (meistens) feindlich gesinnt, bewegt sich einfach makellos. Dazu gibt es erstklassigen Sound, sowohl hinsichtlich der Musik, als auch was die Geräusche angeht. Ich frage mich wirklich, wie die Jungs von „Infogrames" das alles auf zwei Disketten untergebracht haben! Die Anforderungen an die Spieler sind teilweise ganz schön happig; bei diesem Game laufen die Kampfsequenzen nämlich in Echtzeit ab. Da heißt es kühlen Kopf bewahren oder öfters absaven und nachladen. Die Steuerung erfolgt auch hier wieder wahlweise per Maus oder Tastatur.
Ein kleiner Fehler ist uns bei „Drakkhen" aufgefallen: Bei der Charaktererschaffung werden die Werte von WID und INT vertauscht, aber ansonsten – absolute Spitzenklasse! Beide Games leiten eine neue Generation von interaktiven Fantasy-Rollenspielen mit Supergrafik und hervorragendem Sound ein, wer ab jetzt ein solches Game veröffentlichen möchte, wird sich an diesem hohen Standard messen müssen! (wh)



So viele Animationen und Sounds hatte noch kein Rollenspiel!



Abenteuer im Land der Drachen



Legend of Faerghail

Grafik:	81%
Sound:	82%
Handhabung:	85%
Motivation:	84%
Gesamt:	83%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,-DM
Hersteller: reLine
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

Spezialität: Das Game hat drei Disketten und kann auf Festplatte installiert werden – kein Kopierschutz!

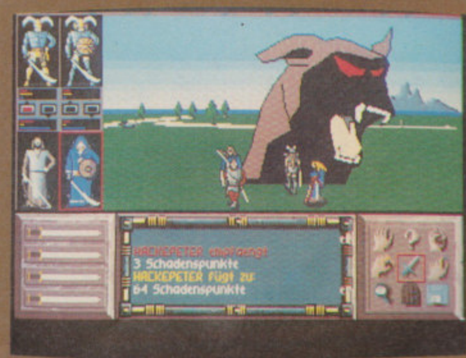


Drakkhen

Grafik:	86%
Sound:	95%
Handhabung:	80%
Motivation:	87%
Gesamt:	87%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 75,– DM
Hersteller: Infogrames
Bezug: Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69/70 60 50

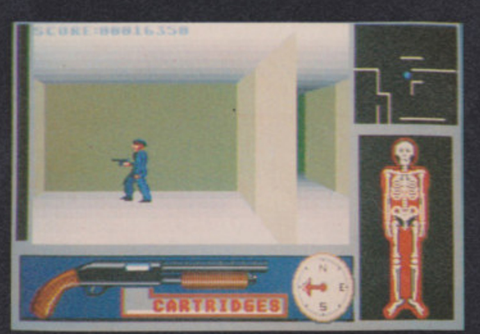
Spezialität: Spielstände können (natürlich) gespeichert werden – leider nur einer pro Disk! Als Entschädigung gibt's eine tolle Anleitung, außerdem fallen bei 1MB-Amigas die Nachladezeiten weg.



Dröhnende Musik empfängt dich: Willst du das Tanzbein schwingen (S.38), dir an der Bar einen Drink genehmigen (S.57), oder graut's dir vor Discos (S.18)?

BEVERLY HILLS Cop

Das Computergame zum Film – diese Masche wird immer beliebter, denn ein bekannter Titel garantiert ja schon mal ein paar Käufer mehr. Nachdem die letzthin erschienenen Umsetzungen von sehr unterschiedlicher Qualität waren, durfte man mit Fug und Recht gespannt sein, wie Axel F. den Fall gelöst hat!



Sobald man die beiden Disketten aus dem schützenden Plastiktütchen (Computer-Aids?) befreit hat, darf als erstes der Schwierigkeitsgrad ausgewählt werden, von eins (sehr leicht) über zwei (leicht) bis drei (sehr schwer). Anschließend geht's ab in Level 1, in dem sich Eddy Murphy, alias Axel Foley wild schießend durch ein Lagerhaus kämpfen muß – dem ersten Level von „The Untouchables" nicht unähnlich. Die Ballerei findet eher in Zeitlupe statt, wohl wegen dem mehrfach scrollenden Hintergrund. Sobald man sich mit seinem Joystick trotz Gangstern, Tellerminen und Dynamitstangen zum zweiten Level durchgeschlagen hat, darf man sich bei einer wilden Verfolgungsjagd erholen. Hier wurde „Hard Drivin'" sehr genau kopiert, nur die Steuerung hat eher Gemeinsamkeiten mit „Testdrive 2" (also allemal besser als das Domark-Original). Bemerkenswert dabei, daß sich der Wagen immer gleich lenkt, egal wie schnell man unterwegs ist!

Nachdem drei Lastwagen, die die Umwelt mit herabfallenden Kisten verschmutzen, abgeballert sind, beschert uns Level drei eine Verbrecherhatz in einem labyrinthischen Garten – wahlweise mit Maus oder Joystick zu erledigen. Das einzig Aufregende daran ist, daß man auch durch die Hecken schießen kann, ansonsten ist es der schlechteste Teil des Games . . . dachte ich jedenfalls, bis ich den vierten und letzten Abschnitt gesehen hatte! Der sieht nämlich wie „Dungeon Master" auf dem ZX 81 aus, die Jungs von Tynesoft haben schon gewußt, warum er als einziger kein Bildchen auf der Packung gekriegt hat! Das 3D-Labyrinth ist dermaßen langweilig, daß nur eine Extraportion Kaffee den Spieler vor dem Einschlafen bewahren kann (und das auch nur dann, wenn man sich die Brühe über den Kopf kippt anstatt sie zu trinken!). Noch dazu braucht man Joystick *und* Tastatur zum Steuern, warum man stattdessen nicht die Maus benutzen kann, ist mir schleierhaft.

Beverly Hills Cop ist die verpatzte Chance, aus einem guten Film ein ebensolches Spiel zu machen; man hat den Eindruck, als hätten sich die Programmierer bei den ersten beiden Leveln nicht besonders angestrengt und bei den letzten keine Lust mehr gehabt. Die Grafik ist nicht berauschend, abgesehen von den Zwischenbildern, die sich durchaus sehen lassen können. Der Sound ist dürftig, und die Musik im vierten Level (die eigentlich nach einem Druck auf „Q" ertönen sollte) erst gar nicht vorhanden. Schade, so kann man das Spiel allenfalls blutigen Anfängern empfehlen, die wegen des einstellbaren Schwierigkeitsgrades und der eingebauten Möglichkeit, jeden Level beliebig oft zu wiederholen, zu schnellen Erfolgserlebnissen kommen. (mm)





Beverly Hills Cop

Grafik:	67%
Sound:	65%
Handhabung:	42%
Motivation:	46%
Gesamt:	55%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Tynesoft
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Das Programm hat gleich zwei Packungen übereinander (warum, weiß kein Mensch), die neben den Disks eine deutsche Anleitung und ein Poster beherbergen.

Du reißt deinem verdutzten Vordermann gerade noch rechtzeitig die Fahrkarte aus der Hand. Während er gleich verhaftet wird, kannst du ungeschoren passieren. Weiter bei **S.69**.

OPERATION THUNDERBOLT

Pazifisten und Tierschützer sollten jetzt besser wegschauen, denn hier kommt eine weitere Metzel-Orgie von „Ocean". Und die ist keineswegs friedfertiger als ihre diversen Vorgänger, sondern eher das genaue Gegenteil!



Der Amiga Joker meint:
Vorsicht: Op. Thunderbolt ist ein knallhartes Actionspiel für blutrünstige Freizeit-Söldner!

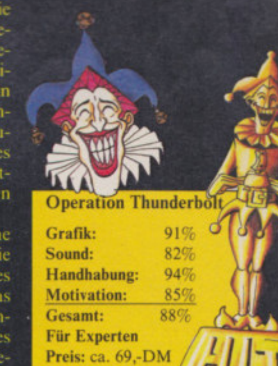
Vor ungefähr zwei Jahren tauchte in den Spielhallen ein Automat mit einer MG vorne dran auf; das Ding hieß „Operation Fuchs" oder „Wiesel" oder so ähnlich (ja, es is' lange her!). Und da es sich binnen kurzem zu einem echten Renner entwickelt hatte, machte sich die Software-Company aus Manchester auch gleich an die Konvertierung. Die Freude währte (dank BPS) nicht lange; doch schon bald erschien der Nachfolge-Automat, diesmal sogar mit zwei MG's! Jetzt gibt's auch dazu eine Umsetzung für den Amiga – mal sehen, wie lange sich Operation Thunderbolt in öffentlichen Ladenregalen halten kann...

Die Vorgeschichte: Eine DC 10 wurde nach „Kalubya" (das liegt – zufälligerweise – genau da, wo sich in meinem alten Schulatlas noch Libyen befunden hat!) entführt. Die Forderungen der Terroristen sind unerfüllbar, und so werden zwei Söldner losgeschickt, um die mittlerweile über das ganze Land verteilten Passagiere zu befreien. Ganz im Stil des Vorgängers müssen sich der oder die Spieler durch acht verschiedene Level kämpfen und alles meucheln, was ihnen vor den Joystick (oder die Maus) kommt. Und das ist eine ganze Menge: haufenweise(!) Terroristen, Panzer, Hubschrauber, Jeeps, Hind-Helicopter (das sind die ganz großen), Kanonenboote, MIGs – bei dem Aufgebot würde selbst Rambo blaß werden! Gelegentlich tauchen Hunde oder Katzen auf dem Bildschirm auf, die man ebenfalls abschießen muß, um an mehr Munition zu gelangen; außerdem segeln Kisten vom Himmel, die Granaten, kugelsichere Westen, Zielfernrohre, Energietränke oder wiederum Munition enthalten. In den Leveln vier und sechs lauern besonders widerstandsfähige Supergegner, und am Ende des letzten Levels muß man mittels Fangschuß den Piloten retten.

Ocean hat für dieses Game eine Auszeichnung für die Automatenumsetzung des Jahres erhalten, und das nicht ohne Grund: Man findet praktisch alle Features der Arcade-Maschine wieder, so wackelt z.B. der Screen, wenn man per Boot oder Jeep unterwegs ist, die komplette Sprachausgabe ist vorhanden, Grafik und Sound sind praktisch eins zu eins zum Automaten – eigentlich merkt man nur am gelegentlichen Nachladen, daß man vor'm Amiga sitzt. Die Handhabung ist top, das Spiel lädt schnell und läßt sich jederzeit pausen oder abbrechen. Außer den üblichen von links nach rechts scrollenden Leveln kommen sogar einige vor, in denen das Szenario im 3D-Style auf den Spieler zuscrollt!

Natürlich ist Operation Thunderbolt trotzdem absolut ungeeignet für Leute, die Kriegsspiele verabscheuen, denn an Brutalität wurde wirklich nicht gespart. Wer dagegen seine Aggressionen am liebsten an Terroristen und Miezekatzen ausläßt, wird seine helle Freude haben – zumindest solange, bis die BPS wieder zur „Operation Index" schreitet! Und das kann in diesem Fall nicht sehr lange dauern... (mm)





Operation Thunderbolt

Grafik:	91%
Sound:	82%
Handhabung:	94%
Motivation:	85%
Gesamt:	88%

Für Experten
Preis: ca. 69,-DM
Hersteller: Ocean
Bezug: Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 0 69/70 60 50

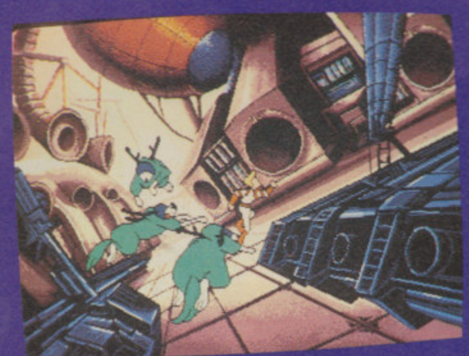
Spezialität: Zwei Disks, ausnahmsweise werden sogar beide Laufwerke unterstützt, aber leider keine Highscores gesaved.

Du springst aus dem fahrenden Zug geradewegs vor einen entgegenkommenden, den du in deiner ängstlichen Aufgeregtheit übersehen hast. Durch den von dir verursachten Unfall findest nicht nur du, sondern auch acht weitere Bits einen plötzlichen Tod. Auf dem Bildschirm erscheint eure Todesanzeige: „GURU Meditation".



Space Ace

Es ist soweit: Die Amiga-Version von Don Bluth's zweitem Zeichentrick-Epos ist fertig! In bester „Dragon's Lair"-Tradition macht sich Dexter, alias Space Ace auf, um die Welt vor dem Zugriff des Superschurken Borf zu retten.





Selten haben sich die Geister so geschieden, wie an der Umsetzung des Laserdisk-Automaten „Dragon's Lair": Für die einen war das aufwendige Zeichentrick-Spektakel ein wahrer Geniestreich, für die anderen dank mangelnder Spielbarkeit ein Mega-Flop. Bei Readysoft hat man sich für derlei Querelen wenig interessiert und stattdessen mit Volldampf an der Konvertierung des Arcade-Nachfolgers Space Ace gebastelt. Daß die Neuauflage im Science Fiction-Milieu natürlich viel, viel besser, schöner und spielbarer werden sollte, war eine Selbstverständlichkeit – zumindest für die Programmierer…

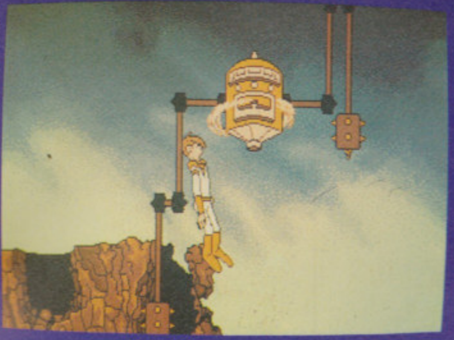
Einer der vordringlichsten Ansprüche an Space Ace war, daß das Game endlich auch auf 512K-Amigas laufen sollte. Und tatsächlich: In dieser Hinsicht gibt's keinerlei Probleme! Auch die versprochene Save-Funktion ist vorhanden, man muß also nicht mehr alle Bilder durchspielen, wenn man irgendwo festsitzt. Ehe ich Euch aber verrate, wie es diesmal um das Spielprinzip bestellt ist, wollen wir einen kleinen Blick auf die Story werfen:

Ein blauer außerirdischer Fettwanst namens Borf hat einen Verjüngungsstrahler entwickelt, mit dem er gedenkt, die gesamte Menschheit zunächst in willenlose Säuglinge und in weiterer Folge in seine Privatsklaven zu verwandeln. Laut Anleitung finden sich nur zwei Menschen, die den Schneid aufbringen, dem blauen Riesen entgegenzutreten: Space Ace und seine schöne Freundin Kimberley. Da das Mädel jedoch schon im ersten Bild von Borf entführt wird, bleibt die ganze Dreckarbeit natürlich wieder am Spieler hängen! Und damit nicht genug: Unglücklicherweise hat Ace schonmal eine gehörige Portion des Baby-Strahlers abbekommen, weshalb er sich während seiner intergalaktischen Hatz des öfteren in sein schwächliches Alter Ego Dexter verwandelt.

Insgesamt gilt es, 33 verschiedene Szenen zu meistern (40 waren angekündigt, aber wir wollen großmütig sein…), wofür lediglich drei Bildschirmleben zur Verfügung stehen – wer ein zusätzliches möchte, muß sich bis zu einem Stand von 10.000 Punkten gedulden. Kenner des Vorgängers werden sich nun fragen, wo man Abstriche machen muß, zumal sich die geballte Grafik-Power diesmal auf nur vier (statt sechs) Disketten verteilt. „Dragon's Lair" hatte schließlich lediglich 12 Level zu bieten, die jeweils spiegelbildlich wiederholt wurden – jetzt soll es auf einmal ganze 33 geben? Sind etwa die Animationen schwächer geworden, oder gibt's keinen Sound mehr, oder was? Des Rätsels Lösung ist ganz einfach: die einzelnen Spielabschnitte sind sehr, sehr kurz! Eigentlich keine so üble Idee: So kommt man in den Genuß von noch mehr dieser herrlichen (screenfüllenden!) Bilder und Animationen, an denen man sich gar nicht satt sehen kann! Das Game hat absolut Trickfilm-Qualität, nicht umsonst war der Schöpfer Don Bluth jahrelang Starzeichner in den Walt Disney-Studios. In jedem Screen tummeln sich die schönsten Roboter, Monster, Raumschiffe etc., alles in irren Farbtönen und stets unterlegt mit einer wundervollen Geräuschkulisse, die von Musik über Sound-FX bis zur Sprachausgabe alles zu bieten hat, was das Herz begehrt!

Dennoch: In Sachen Gameplay konnten die Programmierer ihr Versprechen nicht halten! Immer noch erfordert jedes Bild nur ein paar mickrige Joystickbewegungen, im Gegenteil, durch die enorm kurzen Level ist jetzt eher weniger zu tun als zuvor. Freilich ist in manchen Sequenzen richtiges Timing vonnöten, aber wenn nur der Feuerknopf einmal gedrückt werden muß, sollte das eigentlich kein großes

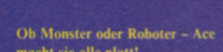
Voller Tatendrang landet ihr im Bett. Aber durch das Schaukeln der Matratze und ihrer Oberweite verfärbt sich deine Gesichtsfarbe langsam in Richtung meeresgrün. Spielst du den tapferen Seemann **(S.58)**, oder gehst du lieber von Bord **(S.42)**?



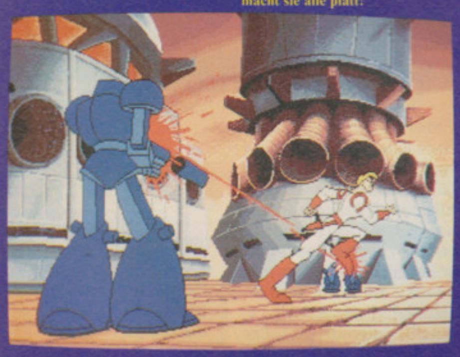
Ein Held hat nunmal kein leichtes Leben . . .



Die schlimmen Folgen von Borfs Superwaffe!



Ob Monster oder Roboter – Ace macht sie alle platt!



Eine der vielen verschiedenen Todesarten für den armen Dexter

Problem sein. Somit hat man das Spiel natürlich binnen ungefähr zwei Stunden durchgespielt: Wer sich die simplen Bewegungsabläufe nicht merken kann, greift eben auf die Save-Funktion zurück. Klar, daß damit die Motivation ein bißchen in Richtung Keller rutscht, aber etwas Gutes hat die Sache: so können wir Euch gleichzeitig mit dem Test auch die Komplettlösung liefern – guckt einfach im Know How nach! Außerdem muß so die schöne Kimberley nicht so lange schmachten! Apropos Kimberley: Ich entsinne mich dunkel einiger Szenen des Demos, in denen die Lady zu bewundern war, die im Game fehlen – mit Space Ace II darf also vermutlich bald gerechnet werden!

Fazit: Ein Glück, daß die Präsentation gar so schön ist, dadurch gehört Space Ace zu den wenigen Programmen, die man auch dann mal wieder hervorkramt, wenn sie schon längst gelöst sind – und sei es nur, um einem Bekannten die überragenden Fähigkeiten der „Freundin" möglichst drastisch vor Augen zu führen. Space Ace muß man nicht unbedingt gespielt, aber um jeden Preis gesehen haben! (ml)



Der Amiga Joker meint:
Besser kann man die Fähigkeiten des Amiga nicht demonstrieren – wow!

Space Ace

Grafik:	98%
Sound:	94%
Handhabung:	46%
Motivation:	58%
Gesamt:	74%

Für Anfänger
Preis: ca. 119,– DM
Hersteller: ReadySoft
Bezug: Frank Heidak
Franzstr. 7
5000 Köln 41
Tel.: 02 21/40 74 47

Spezialität: Wer keinen sehr exakten Joystick zu Hand hat, darf die Menschheit auch mit der Tastatur retten. Zum Abspeichern benötigt man eine Leer-Disk. Die deutsche Anleitung gibt (eher wertlose) Tips zu jedem Bild.



Du Pflaume hast schon wieder einen Kurzschluß gebaut - dich kann man wirklich nicht alleine rumlaufen lassen! Ab nach S. 75!





In grauer Vorzeit, als der C 64 noch nicht als elektronischer Brotkasten, sondern als reinrassige Spielmaschine galt, sorgte ein Action-Game namens „Choplifter" für Furore. Die Jungs von „reLine" haben ein gutes Gedächtnis: Mit gleichem Spielprinzip, aber mächtig aufgepeppter Grafik soll der Erfolg nun wiederholt werden.

Der Amiga Joker meint: Hut ab vor Dyter 07: So und nicht anders muß Helikopter-Action aussehen!

Für alle mit weniger gutem Erinnerungsvermögen sei hier kurz erklärt, worum es geht: Unter ständigem Beschuß muß sich der Spieler mit einem Hubschrauber in Feindesland vorwagen, landen, befreundete Soldaten retten und diese wieder in der heimischen Basis abliefern – wofür es dann Bonuspunkte hagelt! Die Spielidee hat in den Jahren kaum an Reiz verloren, besonders wenn die Umsetzung so gut gelungen ist wie hier: Allein der Vorspann verdient schon einen Hit-Joker! Zu einer fetzigen Titelmelodie flitzen Kugeln im Takt über den Bildschirm, um sich dann zu hübschen Mustern zu formieren – absolut sehenswert!

Im eigentlichen Spiel fliegt man mit einem fein animierten Helikopter über ein tropisches Inselparadies, dessen Berge, Sandstrände und Vulkane von einem Haufen außerirdischer Roboter bevölkert sind. Wie das? Nun, aufgrund der großen Abrüstungsbestrebungen aller Nationen wurden nahezu alle Waffen der Erde verschrottet, weshalb die Aliens unlängst mit ihrer Invasion leichtes Spiel hatten. Gäbe es da nicht zufällig noch den Kampfhubschrauber Dyter 07 samt mutigem Piloten (Du, wer sonst?), der Menschheit wäre ein trauriges Schicksal beschieden! So jedoch lassen sich die anfänglich 12 Roboter prima vernichten, indem man seine Mühle landet und seinerseits einen mobilen Kampfroboter (gehört zur Grundausstattung jeder anständigen Wunderwaffe...!) auslädt. Mit dem Gerät düst man sodann über die Insel und ballert die feindlichen Blechkerle in Schutt und Asche!

Ehe man zu dieser großen Aufräumaktion startet, sollten tunlichst alle kleinen Männchen aufgesammelt werden, die verschreckt durch die Gegend irren. Immerhin handelt es sich dabei um hochkarätige Wissenschaftler, die sich, sobald man mit ihnen auf der Basis landet, aus lauter Dankbarkeit sofort in die unteren Geschoße verziehen, wo sie die schönsten Extrawaffen für den Hubschrauber und Kampfroboter zusammenbasteln. Im obersten Stockwerk hingegen kann der Energievorrat aufgefrischt werden. Gut bestückt mit Lenkraketen, Streufeuer, Flammenwerfer und ähnlichem, ist es ein leichtes, alle Robbis zu erledigen. Dann öffnet sich ein Vulkan, man rauscht hinein und begegnet am Ende eines Tunnels dem obligaten Riesen-Endmonster, das es durch gezielte Schüsse zu vernichten gilt. Im nächsten Level geht's dann mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad weiter...

Dyter 07 ist schon ein tolles Game: Kunterbunte Grafik, herrliche Animationen und Effekte, soweit das Auge reicht! Der Sounddesigner Karsten Obarski hätte für seine Leistung eigentlich eine goldene Schallplatte verdient, so packend und mitreißend ist seine Musikuntermalung. Tja, wären doch alle Action-Games so schön, wie wunderbar könnte das Testerleben sein...! (Carsten Borgmeier)

Dyter 07

Grafik:	87%
Sound:	93%
Handhabung:	75%
Motivation:	81%
Gesamt:	84%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 59,– DM
Hersteller: reLine Software
Bezug: Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101/6070

Spezialität: Zwei Disketten; bevor man in den Vulkan-Schacht düsen darf, wird ein Farbcode abgefragt.



Dyter 07: Hubschrauber-Action vom Feinsten!

Du machst dir anscheinend vor lauter Angst bald in die Hosen – also geh besser schnell auf die Toilette nach S. 50!



Was auf den ersten Blick einfach wie eine Mixtur aus „Gauntlet" und „Pac Man" aussieht, entpuppt sich bei näherer Betrachtung dann doch als ein vorzügliches Such- und Ballerspiel ganz eigener Machart. Über ein Jahr lang war es den ST-Usern vorbehalten, aber jetzt endlich . . .



Der Amiga Joker meint:
Super Puffy: Dank der putzigen Grafik ein Mordsspaß für alle Altersgruppen!

Puffy und seine Freundin Puffyn sind in einer schrecklichen Welt gefangen, die aus 20 verschiedenen Labyrinthen besteht. Die beiden hüpfenden Kürbisse haben panische Angst vor feuerspeienden Drachen, ekligen Glibberwesen, roten Geistern und den vielen anderen Monstern, die durch die Gänge wuseln. Durch Kollisionen mit Angehörigen dieses Grusel-Zoos schrumpfen die Energievorräte rapide, um sie wieder aufzufrischen, müssen die beiden aber erst wieder einen Pott mit Lebensmitteln einsammeln. Dabei besteht eigentlich gar kein Grund zur Panik – schließlich steht ja ein mutiger Amiga-Spieler mit dem Joystick bereit, um Puffy oder Puffyn sicher an allen Gefahren vorbeizulotsen! Im Zwei-Spieler-Modus kann man die beiden auch gleichzeitig durch die verschlungenen Gänge steuern, was seinen besonderen Reiz dadurch erhält, daß die Figuren doch recht unterschiedlich ausgestattet sind, was Schnelligkeit und Schußkraft betrifft!

Die frappierende Ähnlichkeit mit „Gauntlet" springt auf den ersten Blick ins Auge: Genau wie im Klassiker von U.S. Gold sieht man auch hier das Geschehen in der Draufsicht (mit leichtem 3D-Effekt). Dann die bei Monsterangriffen schwindende Lebensenergie der Held(in)en, die Extrawaffen im Labyrinth... Ubi-Soft hat ganz schön abgekupfert! Aber Super Puffy besitzt eben auch ein großes Maß an Eigenständigkeit: Durch Einsammeln von Magic Goms (kleinen blauen Punkten) kann der Spieler mit der Tastatur einige Sonderfunktionen aufrufen; je nach Art der Funktion benötigt man eine unterschiedliche Anzahl von Goms. Schon für läppische zwei erhält man beispielsweise (mittels F5-Taste) einen Übersichtsplan der Level. Zu ähnlich günstigen Preisen kann man Lebensenergie hinzufügen, die Schußkraft erhöhen, die Geschwindigkeit der Gegner vorübergehend verlangsamen, in den nächsthöheren Level gehen und so weiter und so fort.

Trotz der, sagen wir mal Anregungen, die man sich bei „Gauntlet", aber auch beim guten alten „Pac Man" geholt hat, ist bei Super Puffy Langzeit-Motivation garantiert. „Schuld" daran sind die abwechslungsreichen und sehr detaillierten Fantasy-Grafiken, die gelungene Zwei-Spieler-Option und das ausgetüftelte Leveldesign. Nicht zuletzt tragen die witzigen (gesampelten) Soundeffekte ihren Teil dazu bei, daß es solchen Spaß macht, Puffy und/oder Puffyn möglichst unbeschadet durch alle Level zu bugsieren. Ein irres Game, von dem man gar nicht genug bekommen kann!

(Carsten Borgmeier)

Super Puffy

Grafik:	84%
Sound:	84%
Handhabung:	81%
Motivation:	83%
Gesamt:	83%

Für Anfänger
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Ubi Soft
Bezug: Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101/6070

Spezialität: Damit man nicht immer wieder von vorne anfangen muß, darf alle paar Level abgespeichert werden.



Mit geschlossenen Augen springst du in die Tiefe und landest wider Erwarten auf festem Boden. Eilig rappelst du dich wieder hoch und stellst dich bei einer dieser Metallstraßen auf, um den nächsten Zug zu besteigen. Weiter bei S. 33.

Irgendwann mußte es ja kommen – nun ist es soweit: Michael Jackson hat sein eigenes Computerspiel! Laut Werbung „ein Spiel wie kein anderes", bei näherer Betrachtung eher eins wie allzuviele . . .

MOONWALKER

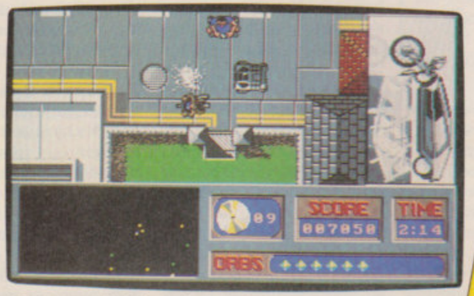
„Moonwalker – The Movie" war eigentlich nur ein zu lang geratener Videoclip mit einer kindischen Story, einzig der Soundtrack bewahrte das Ding vor dem totalen Flop. Das hat U.S. Gold aber nicht davon abhalten können, jetzt eine Umsetzung für den Amiga herauszubringen. Programmiert wurde das Game von Emerald Software, also den Jungs, die uns das ziemlich mittelprächtige „The Deep" beschert haben. Nach kurzem Laden und einem nett gemachten Vorspann beginnt der Auftritt des großen Meisters:

Der viel zu kleine Screen zeigt einen winzigen Punkt (Michael aus der Vogelperspektive), der in einer labyrinthartigen Dachlandschaft elf Gegenstände einsammeln muß – unter anderem die Einzelteile eines Kaninchenkostüms, das er braucht, um nach Michaelsville zu hoppeln (hat der Kerl etwa schon 'ne eigene Stadt!? Zuzutrauen wär's ihm ja!). Standesgemäß wird unser Superstar dabei von aggressiven Fans und Reportern bedrängt, die ihm seine Platinscheiben abjagen wollen, und er kann sich nicht mal wehren: der Feuerknopf dient hier nur zum schnelleren Laufen! Anzeigen für Score, Zeit, verbliebene Edelmetallscheiben und gesammelte Gegenstände, sowie ein Radarschirm zur besseren Ortung der beutegierigen Groupies sind unter, beziehungsweise neben dem Screen. Die weiteren Level bringen auch nichts wesentlich anderes (oder gar besseres), daher nur ganz kurz: Der zweite Spielabschnitt ist eine getreue Kopie des ersten, nur 'ne Ecke schneller (der Punkt fährt jetzt Motorrad). Im dritten darf im „Club 30" geklettert werden, Nummer vier konfrontiert den Helden mit den Truppen des Drogendealers „Mr.Big".

Was das Spiel so unbefriedigend macht, ist das von Anfang bis Ende unfaire Gameplay (z.B. gibt es in den verschiedenen Sackgassen der ersten Level kaum Ausweichmöglichkeiten), des weiteren die unsäglich langweilige Gestaltung des ohnehin schlichten Spielprinzips (run, rabbit run!) und schließlich die fehlende Abwechslung: Nicht nur, daß praktisch jeder Level gleich aussieht und dieselbe Handlung hat, nein, selbst der Sound besteht nur aus kurzen Digi-Samples, die sich ständig wiederholen. Grafisch entspricht das Game übrigens weitgehend der C 64-Version, selbst die elende Ruckelei wurde originalgetreu rübergebracht! Zum Schluß das Positive: Zwischen den Leveln gibt's nette Parts aus dem Film – retten kann das das Spiel allerdings auch nicht mehr! (mm)



Michael Rabbit oder Roger Jackson?



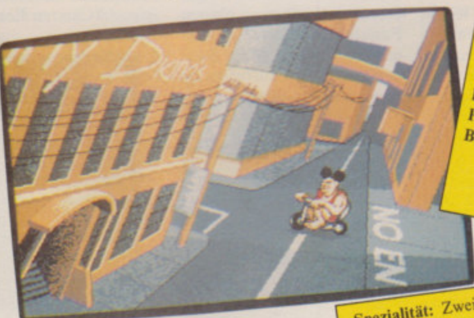
Der Superstar im Labyrinth



Moonwalker

Grafik:	67%
Sound:	59%
Handhabung:	45%
Motivation:	37%
Gesamt:	52%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 65,- DM
Hersteller: U.S. Gold
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63



Die Filmausschnitte sind noch das beste am ganzen Spiel!

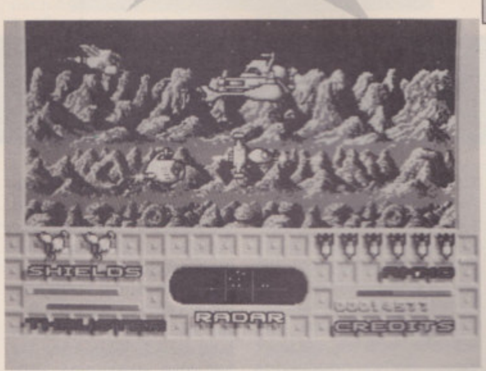
Spezialität: Zwei Disketten, ein Zweitlaufwerk wird aber nicht unterstützt. Zum Trost befindet sich die Anleitung auf der Rückseite eines Posters.

Man merkt schon, daß du immer nur vorm Computer hockst! Also such dir ein ruhiges Plätzchen in einem Zug auf S. 45.



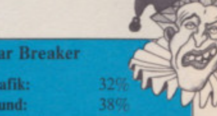


In knapp 1200 Jahren ist es soweit: Die bitterböse Alien-Rasse der Rampons besetzt den Planeten New Chikago. Wer sie wieder vertreibt, rettet die Menschheit vor der Vernichtung und die galaktische Minen-Gesellschaft vor dem Bankrott.



Das neue Ballerspielchen des Atari-Unterlabels ARC begrüßt den Spieler mit einem netten Titelbild samt gelungener Melodie. Damit hat es sich dann aber auch. Was es im eigentlichen Game zu sehen gibt, grenzt an eine Zumutung: Die Grafik ist mies, das Scrolling elend langsam und zudem ruckelig, und die unsagbar träge Steuerung bricht Action-Freaks schier das Herz! Selbst die zwei Spiel-Ebenen (Planetenoberfläche und Basis) und die strategischen Elemente in der Basis vermögen den Schmerz nicht zu lindern.

Dabei war die Sache sicher gut gemeint: Immerhin gehören drei Schilder (= Leben), ein Radarschirm und sechs Smartbombs zur Grundausstattung des weiter aufrüstbaren Raumgleiters. Auch wird der Screen über den Rand hinaus gescrollt, und wenigstens die Explosion des eigenen Gefährts ist gelungen. Ist aber alles zu wenig: Wenn Grafik, Sound und Steuerung, ja eigentlich das ganze Game sich auf prähistorischem Niveau bewegen, sind die schönsten Ideen für die Katz! Daß sich die Highscores nicht absaven lassen, und das Programm nur lädt, wenn sowohl Speichererweiterung als auch Zweitlaufwerk abgeschaltet sind, wundert hier wohl niemand mehr ... (Felix Bübl)



Star Breaker

Grafik:	32%
Sound:	38%
Handhabung:	30%
Motivation:	32%
Gesamt:	33%

Für Anfänger
Preis: ca. 59,– DM
Hersteller: ARC
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Zumindest die englische Anleitung ist gelungen: Das aufwendige Heftchen enthält allein zehn Seiten zur Story! Dazu gibt's ein deutsches Begleitzettelchen.

Alle Achtung – Ihr wißt, was Ihr wollt! Nach wie vor streiten sich dieselben Games um die ersten drei Plätze in unseren Charts ...

Um's gleich vorweg zu nehmen, die Favoriten stehen eindeutig fest – den anderen um Längen voraus, lieferten sich Eure Lieblinge einen erbitterten Kampf, aus dem nach eingehender Auswertung und wiederholter Überprüfung der Sieger hervorging. Stundenlang hörten wir aus Brigittas Büro nur Rascheln und Stöhnen – blaß und erschöpft erschien sie schließlich vor versammelter Mannschaft. „Knapp", sagte sie, „sehr knapp war's diesmal", dann brach sie zusammen ...

1. (2) XENON II
2. (1) POPULOUS
3. (3) SHADOW OF THE BEAST
4. (8) SIM CITY
5. (5) OIL IMPERIUM
6. (7) BATMAN THE MOVIE
7. (–) INDIANA JONES ADV.
8. (–) NORTH & SOUTH
9. (4) KICK OFF
10. (–) STADT DER LÖWEN

Mit Hilfe von ein bißchen Riechsalz und ein paar zärtlichen Ohrfeigen war sie bald wieder auf den Beinen und bereit zu neuen Schandtaten. Was sie uns dann einige Zeit später als die *Eurer* Meinung nach miesesten Games des Monats präsentierte, ließ uns auch wahrlich schaudern ...



1. FEMME FATAL
2. POSTMAN PAT
3. EMPEROR OF THE MINES
4. IRON TRACKERS
5. LANCASTER

Ja, liebe Leute, genug für heute! Wie Ihr sicher bereits wißt, geben die Ziffern in den Klammern die Plazierung im Vormonat an, die Gewinner stehen wieder in der Ruhmeshalle, und natürlich gibt's auch diesmal drei scharfe Games und drei bunte Joker-Shirts zu gewinnen. Also: Mitmachen lohnt sich auf jeden Fall und geht sooo einfach. Schickt eine Postkarte mit Eurem Tip oder einer ganzen Hitparade an:

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

...und schon nehmt Ihr an der Verlosung teil. Tschüß, bis zum nächsten Mal!

UP & DOWN

JOKER

Das Orkangeheul erreicht seinen Höhepunkt, und du versinkst in den herrlich warmen Fluten. Ruhe und Zufriedenheit überkommen dich, und du schwebst in den siebten Himmel auf **S. 49**.

LESER BRIEFE

Schreibt weiter so fleißig Leute: Drei Briefträger habt Ihr schon aufgearbeitet, die Schwächlinge sind glatt unter den paar Tonnen Zuschriften zusammengebrochen! Macht aber nix, wir haben uns erkundigt, die Post hat noch mehr davon ...

Aloha, Joker Redaktion!

Ersma 'n großes Lob, denn Euer Joker ist echt gut geworden. Ich hoffe, daß er auch bei den anderen Freaks so gut ankommt wie bei meinereiner. Aber, wie bekannt, keine Sonne ohne Schatten. Na gut, der Amiga ist zweifellos der beste Computer der derzeitigen Generation – zum Spielen. Aber mal Patschepfötchen auf den Motor. Eigentlich ist der Amiga doch viel zu schade, um nur zu spielen. Denn bei den Grafik- und Soundmöglichkeiten, die der Amiga bietet, müßte doch mehr drin sein, als auf ein paar dumme Sprites zu ballern. Soviel zum Schatten. Meiner Meinung nach wäre es echt goil, wenn Ihr vielleicht – so auf ein, zwei Seiten – 'n paar Anwenderprogramme oder Tips + Tricks bringen würdet. Ich glaube, es wäre auch im Interesse von anderen Cracks und Freaks...
schreibt Lars Döhring aus Lehrte.
Machen wir doch, guck mal in den „User Club". Aber Spiele testen ist nunmal viiieeeel schöner!

Tach Leute!

Ein ganz dickes Lob! Echt abgehoben! Endlich eine Zeitschrift mit Softtests nur für den Amiga. Aber ... auch ich habe eine kleine Kritik. Schreibt doch noch in Euer Bewertungskriterium das Preis/Leistungsverhältnis. In Eurer Ausgabe 12/89 habt Ihr Rally Cross Challenge getestet. Meiner Meinung nach ist die Grafik für DM 29.– eigentlich mehr als 46%. Da ich selbst Programmautor bin und z. Z. ein professionelles Low-Budget-Game in eigener Regie organisiere und schreibe, weiß ich, wie teuer eine Softwareproduktion ist. Da kann ein Spiel für DM 29.– eben nicht die Grafik und Musik haben, die man von einem Game für DM 100.– erwarten kann. Trotzdem ist ein Low-Cost-Produkt mit neuen Ideen doch besser als die 100.000ste Space Invaders Kopie mit Megagrafik und Hypersounds...
meint Martyn Lawson aus Frankfurt.
Mmmmhh ja, vermutlich hast Du recht – wer will schon dauernd Space Invaders spielen? Trotzdem: Unser Bewertungsmaßstab bleibt einheitlich, wo kämen wir denn sonst hin? Aber wer neben den Bewertungen auch mal einen Blick auf den eigentlichen Test wirft, wird feststellen, daß wir im allgemeinen das Preis/Leistungsverhältnis schon im Auge behalten, gell?

Zum ersten Mal...

...hab' ich gestern den Amiga Joker (12/89) gekauft. Nachdem ich die Zeitschrift durchgelesen habe, muß ich doch nun gleich mal schreiben, um zu testen, ob Ihr tatsächlich alle Briefe beantwortet. Zuerst möchte ich für Euren Schreibstil ein großes Lob aussprechen (schulterklopf!), endlich mal ein Heft, wo man die Texte so serviert kriegt, wie man sie wohl selber am liebsten schreiben möchte. Außerdem ist der Joker endlich mal *keine* Zeitschrift, die versucht, möglichst alle Amiga-User gleichzeitig anzusprechen, die A500er-Spielefreaks, die Basic-Einsteiger, die C-Profis, die AT-Karten-Besitzer und wohl bald die A2500UX-User. Da hat man dann eine Zeitschrift, wo einen die Hälfte nicht interessiert, aber Hauptsache bezahlt! Macht also weiter so wie bisher...
rät uns Jürgen E. Haug aus Esslingen.
Hey, das ist doch genau unsere Philosophie! Don't worry Jürgen, mit Programmierkursen, komplizierten Hardware-Basteleien und ellenlangen Listings haben wir auch in Zukunft nichts am Hut. Das überlassen wir weiterhin den Kollegen, sollen die sich doch mit dem trockenen Zeug abquälen! Wir sorgen lieber dafür, daß unser Joystick keinen Rost ansetzt...

Im Vergleich zur Erstausgabe...

...wirkt die Dezemberausgabe schon viel ausgereifter. Fast alle Dinge, die ich damals noch bemäkelt habe, sind plötzlich wie vom Erdboden verschwunden, so entsprachen z. B. fast alle Spieletests genau meinem Urteil über die vorgestellten Programme. Außerdem wurde mir durch den BATMAN-Test von Max endlich einmal mein eigenes Urteil über dieses Spiel bestätigt – die überaus negativen Kritiken Eurer Konkurrenz lassen für mich höchstens den Schluß zu, daß die Damen und Herren Spieletester dort nicht bis in die höheren, grafisch und spielerisch beeindruckenden Level dieses Games vorgedrungen sind. Eine gute Sache ist auch die Einrichtung der PD-Box. Während man sich bei anderen Magazinen erst mühselig durch den Wust vorgestellter PD-Programme kämpfen muß, bekommt man bei Euch schlicht und ergreifend das geliefert, worum es geht: Spiele und nichts anderes. So, zuletzt möchte ich noch einen Artikel erwähnen, den ich wirklich klasse fand: den Test des „Nordic Power"-Freezers. Da ich bereits durch verschiedene Werbeanzeigen hellhörig geworden war, interessierte mich dieses Gerät besonders. Sehr erfreut war ich dann, daß der entsprechende Bericht ausgerechnet im AJ zu finden war, die Konkurrenz hat das Ding scheinbar verschlafen. Ich werde es mir jedenfalls unter den Christbaum legen...
teilt uns Christian Gallagher aus Wuppertal mit.
Lob, Geld und andere kleine Bestechungen werden immer gerne entgegen genommen. Die Firma dankt!

Familienähnlichkeit

Wow! Ihr werdet wirklich von Ausgabe zu Ausgabe besser, und das in fast jeder Beziehung. Die ersten Titelbilder haben mir nämlich nicht besonders gefallen, aber das in der Januar-Nummer – erste Sahne!!! Bloß, irgendetwas stimmt nicht. Das ist doch irgendwie nicht ganz *unser* Joker, oder?
wundert sich Andreas Unger aus München.
Nein. Sein Bruder!

...Jetzt kommt's!

Mir scheint, Ihr seid sehr große Freunde von Baller- und Actionspielen, was der Bewertung dieser Games sehr zugute kommt. Ein Vergleich mit anderen Zeitschriften zeigt nämlich, daß diese Spiele dort nicht so gut wegkommen. Beispielsweise „Batman" oder „Shadow of the Beast" mögen zwar grafisch sehr aufgepeppt sein, aber ansonsten doch nichts Neues bieten. Mich würde also interessieren, wie die Prozentangaben zustande kommen, die Ihr so differenziert angebt? Außerdem habt Ihr Lückenfüller wie die nichtssagende Story über das neue Stephen King Buch doch nicht nötig...
meint Detlev Sostaric aus Berlin.
Am Beispiel Batman sieht man's mal wieder: Zwei Leser, zwei Meinungen. Ist ja auch ganz normal, bei uns in der Redaktion sieht es da nicht anders aus, weshalb die Prozentzahlen in zähem Ringen während einer Redaktionsbesprechung ermittelt werden. Was den „Lückenfüller" betrifft: Sollten wir Stephen King jemals treffen, werden wir ihm sagen, was Du von ihm hältst! Im Ernst: Der Mixer heißt nicht nur so, sondern diese Seite soll vielmehr ein bißchen über den Monitor-Rand hinausschielen, und (eben bunt gemischt) ein paar Dinge vorstellen, die wir für interessant halten. Vielleicht ist ja nächstes Mal etwas dabei, das gerade Dir enorm gefällt, wer weiß?

Nordic Power

Als erstes einmal ein riesengroßes Lob an Euch! Eure Zeitschrift ist echt toll. Die Tests über die neuesten Games mit (endlich einmal) schönen, vielen und großen Fotos finde ich super gemacht. Der interessanteste Bericht aus der Ausgabe 12/89 ist, so finde ich, der Test über den Freezer Nordic Power. Dazu habe ich aber noch drei kleine Fragen:
1. Hat das Cartridge auch ein Gehäuse?
2. Wieviel kostet es nun wirklich? (Joker 12/89 S.33: 198.– DM, Joker 12/89 S.59: 128.– DM)
3. Wo bekomme ich das Ding in Österreich?
Abschließend hoffe ich, daß Ihr Euch nicht unterkriegen laßt und meine Fragen bald beantwortet...
schreibt Christian Püringer aus Wien.
1. Ja freilich, 2. leider 198,– DM und 3. einfach bei vts Data, Postfach 1110 in 5014 Kerpen 1 bestellen. Alles klaro? Apropos Nordic Power: Uns haben einige Leser erzählt, daß der Freezer nicht, wie von uns geschrieben, mit einem 40-seitigen Handbuch geliefert wird, sondern nur mit einer ziemlich knappen Anleitung. Das tut uns zwar furchtbar sorry, aber wenn ein Hersteller an der Endversion seines Produkts gegenüber der Testversion noch Änderungen vornimmt (oder einige Features anders aussehen als geplant, oder sich der Preis ändert), so ist das natürlich sein gutes Recht. Darauf haben wir leider keinen Einfluß.... Zum Schluß die gute Nachricht: vts Data hat uns zugesagt, daß eine Postkarte oder ein Anruf genügt, und schon geht die versprochene (und inzwischen fertiggestellte) umfangreiche Anleitung hinaus!

Verbesserungsvorschlag

Wie wär's mit einer eventuellen Oldie-Ecke, in der Ihr vielleicht von Spielen aus der Anfangszeit des Amiga oder besonderen Super-Mega-Spielen (z. B. Elite) berichtet. Berichten, nicht testen!!! Ich denke da z. B. an Verkaufszahlen, Hintergrund, wessen Spielidee, Programmierdauer, etc. Das ist doch der Vorschlag des Jahrhunderts (Stolz!),
findet Christian Kachel aus Oldenburg
Wenn nicht des Jahrhunderts, dann doch zumindest des Tages. Die Idee ist prima, wir arbeiten daran. Noch etwas Geduld. Noch etwas Geduld. Noch etwas Ged...

Werbefeldzug

16 Seiten mehr sind zwar ganz nett, aber noch längst nicht genug! Wenn man sich die anderen Computerhefte anschaut, so haben die doch trotzdem oft doppelt soviel Seiten wie der Joker (selbst nach der kleinen Mastkur). Aber immerhin habt Ihr nicht soviel Werbung...
ist kurz und knapp die Erkenntnis von Sebastian Flur aus Zürich
Ah, ein heißes Eisen! Der Umfang alleine macht's nämlich nicht – wer sich den Spaß macht und von anderen Zeitschriften einmal die reinen Werbeseiten abzieht, wird Erstaunliches feststellen...!

Das letzte Wort...

haben natürlich wieder einmal wir (ätsch!). Obwohl wir täglich einen mannshohen Stapel Zuschriften von Euch bekommen, haben wir in unserer Gier immer noch nicht genug. Wir wollen in Euren Briefen waten, baden, ja ertrinken! Und vor allem wollen wir jeden beantworten und wie immer die Interessantesten auf diesen Seiten veröffentlichen. Alsdann, hier nochmals unsere Adresse:

Joker Verlag
Mailbox
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar



„Familienglück" von Andreas Masson





COMPUTERSOFT

AMIGA ADVENTURE

Titel	Preis
Bard's Tale 2	79,90
Bloodwych	84,95
Die Fugger	64,95
Dragons of Flame	89,95
Heroes of the Lance	79,95
Indiana Jones Adventure	89,95
King Arthur	84,95
Kings Quest Tripple Pack	84,95
Legend of Djel	64,95
Legend of the Sword	84,90
Leisure Suit Larry	64,90
Police Quest I	79,95
Quest for the Time Birds	89,95
Stadt der Löwen	119,95
Swords of Twilight	89,95
Wall Street Editor	44,95
Wall Street Wizard	69,95
War Machine	54,95
Zack McKracken	79,95
Paperboy	64,95
Powerdrome	79,95
Rock 'n Roll	79,95
Roller Coaster	84,95
Run the Gauntlet	79,95
Safari Guns	64,95
Seven Gates of Jambala	69,95
Shadow of the Beast	119,00
Shufflepuck Cafe	59,95
Skidoo	64,95
Snoopy	84,95
Soldier 2000	59,95
Space Ace	139,95
Star Wars Trilogy	64,95
Starflight	84,95
Stormlord	64,95
Take'em Out	59,95
Tom und Jerry II	84,95
Toobin	64,95
Twin World	84,95
Ultimate Darts	69,95
Centrefold Squares	69,95
It came from the Desert	99,95
Kaiser	129,95
North & South	64,95
Pictionary	89,95
Populous	84,95
Populous Scenary Disk	39,95
Red Lightning	99,95
Stellar Crusade	119,00
Trivial Pursuit II	64,95
Waterloo	49,95

AMIGA-SPIELESAMMLUNG

Titel	Preis
American Dreams	84,95
Beverly Hills Cop	84,95
Giants (4 Spiele)	99,00
Lightforce	84,95
Trill Time Plain 2	64,95

HITS ☆ HITS ☆ HITS

DER RENNER: AMIGA TOOLS VERSION 1.22 nur 49,95

KAISER	SPACE ACE	NORTH & SOUTH
129,95	139,95	64,95

AMIGA ARCADE GAMES

Titel	Preis
Altered Beast	84,95
APB ... All Point Bulletin	64,95
Archipelagos	79,95
Asterix Operation Hinkelstein	84,95
Batman	79,95
Batman the Movie	84,95
Battlehawks 1942	74,95
Black Magic	59,95
Blue Angel 69	84,95
Butcher Hill	64,95
Chambers of Shaolin	84,95
Chase H.Q.	74,95
Chinese Karate	64,95
Cosmic Pirate	69,95
Darius	84,95
Dark Fusion	69,95
Delux Strip Poker	69,95
DNA Warrior	49,95
Dogs of War	69,95
Dragon Spirit	59,95
Drakkhen	99,00
Drivin Force	84,95
Emperor of the Mines	79,95
Eskimo Games	79,95
Eye of Horus	84,95
F. Freddys Big Top O Fun	84,95
Fallen Angel	69,95
Fighting Soccer	84,95
First Personal Pinball	69,95
Full Metal Planet	84,95
Future Sports	64,95
Future Wars	84,95
Ghostbusters 2	84,95
Gold of America	84,95
Hard and Heavy	59,95
Interphase	84,95
Iron Lord	89,95
Iron Trackers	64,95
Kult	64,95
Laser Squad	69,95
Magic Marble	84,95
Mindbender	69,95
Nightwalk	39,95
Ninja Warriors	69,95
Oliver	84,95
Warp	69,95
Weird Dreams	74,95
West Phaser	119,00
Xenon 2	84,95

AMIGA SIMULATION

Titel	Preis
Börsenfieber	84,95
Bundesliga Manager	69,95
Chess Player 2150	84,95
Clown'o Mania	64,95
Cosmo Ranger	69,95
Future Dreams (4 Spiele)	84,95
F16 Combat Pilot	84,95
Fast Break	84,95
Fl. Sim. Scenery Hawaii	54,95
Flight Simulator II	129,00
Grand Prix Master	69,95
Great Courts Tennis	84,95
Gunship	89,95
Hard Drivin	69,95
Hole in One (Golf)	99,00
Kick Off	59,95
Kick Off - Extra Time	39,95
Kreuz As	39,95
Minos	64,95
Oil Imperium	69,95
Ports of Call, Version 2.0	89,95
Powerdrift	84,95
Soccer Manager Plus	49,95
Stunt Car Racer	84,95
Table Tennis	64,95
Turbo Outrun	84,95

AMIGA SPORT GAMES

Titel	Preis
Daley Thompson Olympic	79,95
Int. Soccer	69,95
Passing Shot	69,95

AMIGA STRATEGIE

Titel	Preis
Armada	99,95
Austerlitz	84,95
Battletech	84,95
Bismark	84,95

AMIGA ANWENDER

Titel	Preis
Joystick Zoomer (Pilotengriff)	99,90
Joystick Commando 4	24,95
A Max-Mac Emulator Amiga	449,00
A500 RAM-Erw.+Dungeonm.+Uhr	289,00
A500 RAM-Erw.+Dungeonmaster	249,00
Aegis Light's, Camera, Action	149,90
Aegis Videoscape 3D PAL 2.0	398,00
Amiga Tools 1.2	49,95
Animate 3D PAL	349,90
Comic Art - Funny Figures	39,95
Comic Art - Science Fiction	39,95
Comic Art - Super Heroes	39,95
Comic Setter	99,00
Deluxe Music Construction	199,00
Deluxe Paint II/Print	249,00
Deluxe Video 1.2	249,00
Design 3D	249,95
Digi-Paint 3	229,00
Digi-Paint-PAL (4096 Farben)	148,00
Discovery Disk Editor	198,00
Dynamic Drums	99,00
Dynamic Studio	298,00
English Kurs I	49,95
Erdkunde Deutschland	49,95
Kindwords (Textverarbeitung)	169,90
Lattice C-Compiler V 5.02	598,00
Logistix Professional	398,00
Marauder II	89,90
Movie Clips 1	39,95
Movie Setter	99,00
Pagesetter (Text & Grafik)	99,00
Pagesetter Font Set 1	39,95
Pagesetter Laserscript	99,00
Prof. Draw Structured Clipart	99,00
Professional Draw	248,00
Professional Page 1.3	498,00
Professional Page Templates	99,00
Publisher Plus	249,00
Quaterback 2.3 HD-Sicherung	139,00
Sculpt 3D-Pal Version	198,00
Sidmon	89,95
Silver Turbo	398,00
Sound Digitizer A500/2000	149,90
Sound Oasis	198,00
Superbase Professional	399,00
Superpic Echtzeit Digitizer	1.798,00
The Advantage D-Bank + Tab-Calk.	248,00
Vizawrite Desktop Amiga 2.0	229,00
Mäuse Matte	18,90

* Wir suchen noch Programmautoren * ** Preisänderungen vorbehalten **

☆ ☆

☆ **Händleranfragen erwünscht** ☆

CSJ NEWS
gegen 1,50 DM
in Briefmarken
anfordern.
Computer angeben

CSJ COMPUTERSOFT GMBH

Abt. Versand
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

Ladengeschäft
An der Tiefenriede 27
3000 Hannover 1
Tel.: 05 11/88 63 83

Versandbedingungen
UPS-Express 10,- DM
Nachn. 7,- / Vork. 4,-DM
(Euroscheck in DM)
Ausland: Vorkasse 15,- DM

1st Person Pinnball





1st Person Pinball: Unsere Empfehlung für Flipper-Freaks mit Schlafstörungen!

Warum gibt es eigentlich so wenige gute Pinball-Simulationen für den Amiga? Ganz einfach: Weil es hier nicht auf tolle Grafik und chice Gimmicks, sondern ausschließlich auf Spielbarkeit ankommt! Eine Tatsache, die sich noch nicht bis zu den Jungs von „Tyne Soft" herumgesprochen hat...

Wie sonst wäre es zu erklären, daß sich die Engländer dermaßen ins Zeug gelegt haben, nur um einen 3D-Flipper abzuliefern? Was sich hier noch recht interessant anhört, stellt sich in der Praxis schnell als arger Langweiler heraus: In einem anfänglichen Menü kann die Anzahl der Mitspieler, die Ballgeschwindigkeit, die Elastizität der Bumper und natürlich die Perspektive festgelegt werden. Wer sich für die dritte Dimension entscheidet, sieht das Geschehen quasi aus der Sicht der Kugel, ansonsten gibt's einen normalen Flipper mit einem kleinen 3D-Fenster daneben.

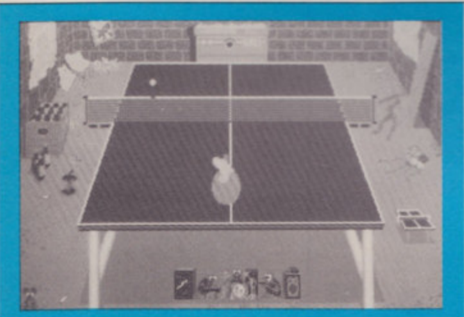
Was die Angelegenheit so einschläfernd macht, ist der Umstand, daß der Ball von alleine schier endlos durch die Gegend flitzt. Prallt er dann endlich gegen einen der vier Schläger, so macht er sogar ohne Zutun des Spielers weiter – ein Trauerspiel! Die zusätzliche Option, per Leertaste Luftströme über das Spielfeld zu pusten, ist ebenso originell wie überflüssig, die gute Grafik vertane Liebesmüh, und der Sound ohnehin wenig realistisch. Meine Empfehlung für Flipper-Fans: Schaut lieber dem gleichnamigen Delphin ein bißchen beim Plantschen zu, das ist aufregender! (ml)

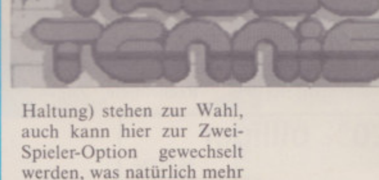
1st Person Pinball

Grafik:	70%
Sound:	46%
Handhabung:	19%
Motivation:	9%
Gesamt:	36%

Variabel
Preis: ca. 65,-DM
Hersteller: Tyne Soft
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig an dieser Software-Schlaftablette knabbern und sich anschließend in einer Highscoreliste verewigen. Das schlecht kopierte Anleitungsblättchen paßt zum Rest des Games.





Schneetreiben vor dem Fenster, Minusgrade auf dem Thermometer – was liegt da näher als eine zünftige Partie Tischtennis? Eine ganze Menge! Aber nicht, wenn man einen Amiga und „Starbytes" neueste Sportsimulation sein eigen nennt...

Nach erfreulich kurzer Ladezeit erscheint das Titelbild samt netter Melodie. Ein Druck auf den Mausknopf, und schon darf man zwischen Training mit der Ballmaschine und dem Kampf um die Weltmeisterschaft wählen. Da die übungsrunden in einem schmuddeligen Keller stattfinden, steigen wir lieber gleich ins Listen-Gerangel ein.

In Jacques Higon, Nummer 20 der Weltrangliste, glaubten wir einen ausreichend schwachen Partner zum Warmspielen gefunden zu haben. Denkste: Nach zwei katastrophalen Niederlagen zogen wir uns doch wieder in den Übungskeller zurück; vielleicht lag es ja am falschen Schläger? Immerhin sechs davon (bzw. deren Haltung) stehen zur Wahl, auch kann hier zur Zwei-Spieler-Option gewechselt werden, was natürlich mehr Spaß macht. Sogar ein Doppelspiel ist möglich und zu Anfang wegen der höheren Erfolgschancen sehr zu empfehlen!

Grafik und Sound machen einen eher zweckmäßigen Eindruck, da reißt auch die kleine Schildkröten-Kapelle, die nach jedem Game einige Takte von Michael Jacksons „Bad" intoniert, nichts aus dem Feuer. Die Steuerung ist variantenreich, mit genügend Übung sind selbst Schmetterbälle, Topspins und Slices keine Hexerei. Table Tennis ist also eine ordentlich gemachte Sportsimulation, nicht mehr, aber auch nicht weniger! (Jens Petersen)

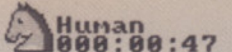
Table Tennis

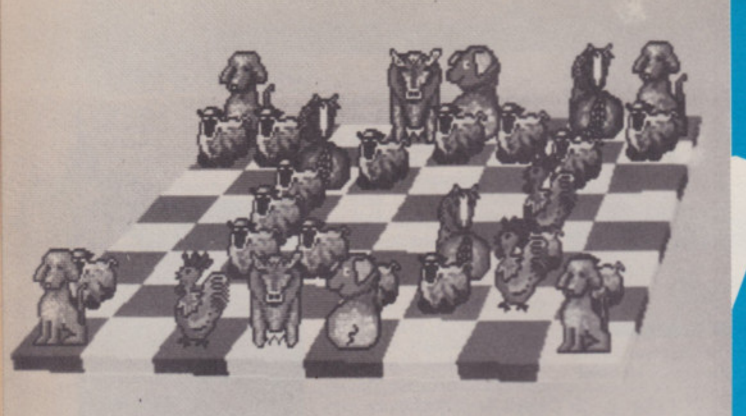
Grafik:	63%
Sound:	56%
Handhabung:	75%
Motivation:	66%
Gesamt:	65%

Variabel
Preis: ca. 55,- DM
Hersteller: Starbyte
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Es kann zwischen Maus- und Sticksteuerung gewählt werden, auch eine Replay-Funktion zur besseren Fehlerausmerzung ist vorhanden. Die Diskette ist kopiergeschützt.







CHESS PLAYER 2150

Wer extravagante Schachfiguren oder Schachbretter in den unmöglichsten Farben liebt, der ist bei diesem Game an der richtigen Adresse – Schach einmal anders!

Im Prinzip kann man natürlich ohne weiteres auf den ganzen Schnickschnack verzichten, wenn man sich ernsthaft mit dem königlichen Spiel beschäftigen will. Auf der anderen Seite ist eine wahrhaft „affige" Spielstärkeneinstellung, die (in zehn Stufen) vom Orang Utan bis zum Gorilla reicht, auch nicht zu verachten! Bei den Spielfiguren wurde kräftig in der Puppenstube gekramt, auf dem Bauernhof das Vieh zusammengetrieben und Blech im High-Tech-Design verbogen. Außer diesen gestalterischen Höhenflügen bietet das Spiel dann aber auch noch alle Optionen, die man von einem brauchbaren Schachprogramm erwartet: 2D- und 3D-Darstellung sind wählbar, das Brett kann (fast) beliebig aufgestellt werden; alle nötigen Vorgaben, wie Schachuhr, einstellbare Rechentiefe, Zugvorschläge, Zugbibliothek, Problemstellung usw., sind über die Menüleiste verfügbar. Gezogen wird durch Mausklick auf die Figur (etwas ruckelig). Die Grafik ist mäßig (der C64 läßt grüßen!), aber dafür kann der Chess Player 2150 in puncto Spielstärke (und darauf kommt's letztlich an!) einige Erfolge vorweisen: Den „Chess Master 2000" und den „Colossus Chess X" hat er schon vom Brett gefegt, erst der „Chess Master 2100" war ihm ebenbürtig! (wh)

Chess Player 2150

Grafik:	46%
Handhabung:	60%
Motivation:	73%
Gesamt:	63%

Variabel

Preis: ca. 85,– DM

Hersteller: Oxford Softworks

Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

Spezialität: Gegeneinander spielen können Menschen und Amigas in allen nur denkbaren Kombinationen. Außerdem sind eine englische Sprachausgabe und eine deutsche Anleitung vorhanden.



Plötzlich wird die Tür aufgerissen: die Anti-Virus-Truppe stürmt herein und schlägt auf dich ein, bis dir schwarz vor Augen wird. Schweißnaß schreckst du aus diesem Alptraum hoch und befühlst vorsichtig deinen Kopf: „Puhh, alles O.K.!"

Frage: Was haben PC-User uns Amigianern voraus? Antwort: Jetzt nichts mehr! Seit neuestem hat, nach „Larry II", nun auch das andere Kultspiel verzockter PC-Eigner seinen Weg zur „Freundin" gefunden. Man darf also gespannt sein, schließlich läßt alleine die Verbindung Rollenspiel und „Electronic Arts" schon so manchem Freak das Wasser im Munde zusammenlaufen!

STAR FLIGHT

Der Amiga Joker meint:
Star Flight bietet schier endlosen Spielspaß – vergeßt die Enterprise, jetzt kommen wir!

Ehe der Speichelfluß nun sturmflutähnliche Ausmaße annimmt, müssen wir der Begeisterung einen kleinen Dämpfer verpassen: Star Flight ist eigentlich kein reinrassiges SF-Rollenspiel, sonder eher ein „Elite" mit Rollenspielelementen. Die Ähnlichkeit mit der berühmten Handelssimulation beschränkt sich nicht nur auf das Verschachern verschiedener Frachten; leider ist die Grafik hier ebenfalls eher einfach gehalten, außerdem bleibt der Lautsprecher – mal abgesehen von ein paar mageren Soundeffekten – meistens stumm. Egal, was in diesem Fall wirklich zählt, sind ohnehin nur Komplexität und Spielspaß, und davon ist eine ganze Menge geboten!

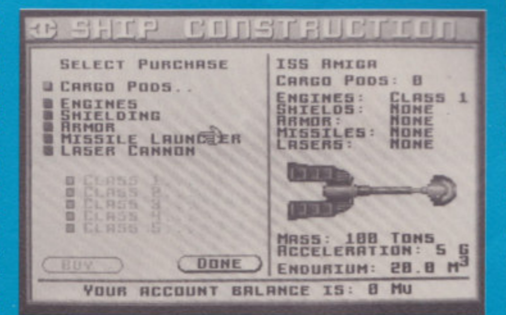
Neben der Programmdiskette findet sich eine hübsche Sternenkarte, ein Rädchen zum Ermitteln des richtigen Sicherheitscodes, eine dringend benötigte Referenzkarte, sowie das immerhin 33 Seiten starke deutsche Handbuch in der Verpackung. Ehe man derart gut ausgerüstet zur ersten Mission aufbricht, gibt es allerdings noch etliches zu erledigen...

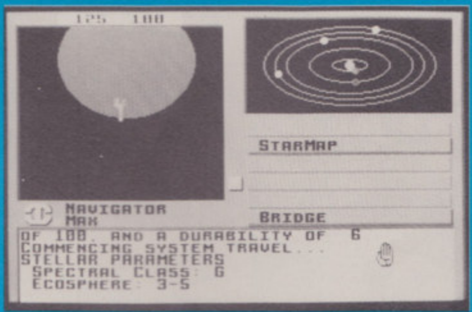
Nachdem man sich über seinen Auftrag informiert hat, stellt einem das Interstel-Hauptquartier einen fast schrottreifen Raumkreuzer ohne Bewaffnung, sowie schlappe 12.000 MU (Monetäre Einheiten) zur Verfügung. „Jetzt gilt es, eine sechsköpfige Mannschaft zusammenzustellen (es stehen auch ganz reizende Außerirdische zur Verfügung!), die Leute entsprechend ihrer Aufgaben einigermaßen schulen zu lassen (was das wieder kostet!), und das Sternenschiff auszurüsten, ehe man in die unendlichen Weiten abdüsen kann.

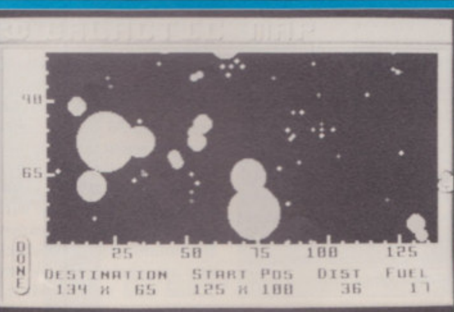
Vordringlich sollen Informationen und finanzielle Mittel beschafft werden – ersteres ist gut für die Karriere, zweiteres lebenswichtig. Insgesamt stehen immerhin 270 Sternensysteme mit 800 Planeten, nebst sieben Alien-Rassen zur Erforschung bereit. Es müssen Mineralien geschürft, Artefakte gefunden, fremde Lebensformen entdeckt (oder gar eingefangen) und letztendlich die sagenumwobene „Erde" ausfindig gemacht werden. Also reichlich Stoff für Monate! Sämtliche Optionen (und das sind viele!) können per Maus oder Tastatur aufgerufen werden.

Tatsächlich ist Star Flight ein überaus komplexes Programm, das spieltechnisch kaum Wünsche offen läßt. Allerdings geht die Fortbewegung im All trotz des Jahres 4619 noch etwas langsam und ruckelig vonstatten, auch Landemanöver stellen die Geduld des Spielers oft auf eine harte Probe. Aber abenteuerhungrige Sternenkapitäne werden dem tollen Game die kleinen Macken sicher gerne nachsehen! (wh)

Star Flight: Trotz mittelprächtiger Grafik ein tolles Spiel!







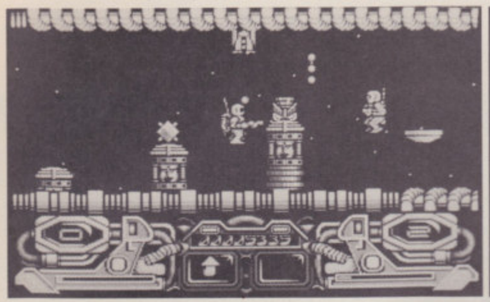
Star Flight	
Grafik:	62%
Sound:	38%
Handhabung:	73%
Motivation:	87%
Gesamt:	65%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

Spezialität: Es können fünf Spielstände abgespeichert werden. A2000-Besitzer mit Festplatte aufgepaßt: Bei dieser Konfiguration gibt's manchmal Ladeprobleme!

Du setzt dein coolstes Lächeln auf und fragst die Vollbusige: „Na, heute schon gebitet?". Zu deiner Überraschung hakt sie sich gleich bei dir ein und zieht dich sanft zu einem stehenden Zug. Widerstandslos gehst du mit auf S. 71.

Dark Fusion



Ich werde es nie verstehen: Warum ein Spiel, das schon auf dem 64er ein arger Flop war, auch noch auf den Amiga umsetzen? Aber vielleicht machen die Jungs von „Gremlin" ja gerade eine Beschäftigungstherapie?

So kommen also auch wir in den zweifelhaften Genuß, mit einem Männchen im Raumanzug horizontal über den Screen zu scrollen, um den schröcklichen „Drei-Phasen-Test" zu überstehen – was immer das sein mag. Die Vorgeschichte ist ebenso wirr wie der Rest des Games, das sich als eines der ödesten Ballerspiele entpuppte, die ich jemals verreißen durfte!

Das Spiel unterteilt sich in vier Level mit je drei Sequenzen: die Kampfzone, die Alienzone und die Flugzone. Begonnen wird immer in der ersten, zu den anderen muß erst der Eingang (eine Fusionskammer!?) gefunden werden. Da jedoch alle drei Abschnitte gleich mies sind, können wir getrost zur Technik übergehen. Leider sieht's hier mindestens so finster aus wie beim Spielprinzip: Die Grafik konnte schon den 64er nicht ausreizen, auf dem Amiga ist sie ein schlechter Witz! Auch die Geräuschkulisse erinnert fatal an selige „Space Invaders"-Zeiten, einzig das Scrolling hat man sauber hinbekommen. Auf eine Zwei-Spieler-Option haben die Programmierer in weiser Voraussicht verzichtet – wenn sich nur einer mit diesem Blödsinn abgibt, dann ist das schon einer zuviel! Solltet Ihr das Game in einem Regal entdecken, dann macht um Himmels Willen einen großen Bogen darum! (ml)



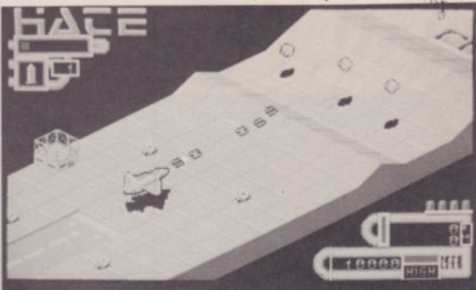
Dark Fusion

Grafik:	24%
Sound:	26%
Handhabung:	16%
Motivation:	10%
Gesamt:	19%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 65,– DM
Hersteller: Gremlin
Bezug: Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 0221/44 30 56

Spezialität: Die beigelegte Anleitung bedenkt alle Rechner außer den Amiga! Unsereins muß auf F1 drücken, dann gibt's einen deutschen Bildschirmtext.

H.A.T.E.



Quizfrage für Computer-Methusalems: Wer erinnert sich noch an die mittelprächtigen 3D-Games „Zaxxon" und „Leviathan"? Alle, die jetzt mit ja antworten, dürfen weiterblättern, der Rest muß zur Strafe diesen Artikel über den Aufguß einer Uralt-Spielidee fertig lesen!

Es war einmal ein Action-Spielchen namens „Zaxxon", in dem man mit einem Raumschiff über eine frei im All schwebende Ebene düsen mußte, was einen (damals noch sehr begehrten) 3D-Effekt vorgaukelte. Als das Gleiche in grün unter dem Namen „Leviathan" für den Amiga herauskam, konnte das Spielprinzip schon kaum noch begeistern: Trotz Schatten macht es die Perspektive nahezu unmöglich, den Höhenunterschied zu den Feinden zu erkennen. Der vorliegende Aufguß dieses Themas gibt sich noch problematischer: Jetzt ist auch die Steuerung so träge, daß fast gar nichts mehr geht!

Theoretisch gilt es, sich mit vier Leben im Rücken durch 30 Level zu kämpfen, wobei man alle 10 Level einen Punkt erreicht, an dem man bei Verlust aller Leben weitermachen darf. Nach Beendigung einer Spielstufe wird vom Fluggleiter zu einem Bodenfahrzeug gewechselt und umgekehrt. Grafik und Sound sind solides Mittelmaß, allerdings ruckelt das Scrolling fürchterlich. Was den Spieler aber immer wieder zur Verzweiflung treibt, ist die Trägheit des eigenen Gefährts und die Tatsache, daß man weder beschleunigen noch bremsen kann. So verläßt man sich eben voll auf's Dauerfeuer, weicht aus, so gut es geht, und träumt von besseren Zeiten und Spielen. (ml)



H.A.T.E.

Grafik:	64%
Sound:	61%
Handhabung:	45%
Motivation:	50%
Gesamt:	55%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 65,– DM
Hersteller: Gremlin/Vortex
Bezug: International Software
Postfach 830110
5000 Köln 80
Tel.: 0221/604493/96

Spezialität: Keine Zwei-Spieler-Option, die Highscoreliste wird nicht abgespeichert. Der beste Score kann auch auf dem Spiel-Screen bewundert werden.

Die Fahrt dauert diesmal etwas länger und führt durch einen langen Tunnel. Anscheinend ist diese Röhre die Endstation, denn deine Mitreisenden stellen sich brav zu einer langen Schlange auf. Stellst du dich dazu **(S. 65)**, oder tanzt du aus der Reihe **(S.43)**?



Und schon wieder ein neuer Abonnent . . . !

Spart Euch die Martern, Leute – abonniert freiwillig!
Einfach den Coupon ausfüllen, und schon bringt Euch der Postbote jeden Monat den allerneuesten AMIGA JOKER direkt an die Haustüre. So geht's bequem, schnell, preiswert (alle 10 Ausgaben eines Jahres für lächerliche DM 60.–, schlappe ÖS 500.– oder günstige SFR 60.–, alles incl. Porto) und vor allem schmerzlos!
Aber es kommt noch besser: Wer schon ein Abo hat, darf selbst auf Jagd gehen und erhält für jeden erlegten Neuabonnenten ein tolles Amiga-Game als Abschußprämie! Vermerkt Euren Namen und Adresse auf der entsprechenden Bestellung, wir schicken Euch dann die Trophäe!



Bitte einsenden an:
JOKER-VERLAG
Abo-Verwaltung
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar b. München

Name & Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bestelle incl. Ausgabe: ___ / ___

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber:

Konto-Nr.:

Geldinstitut:

Bankleitzahl:

Ich bezahle per Vorauskasse: ☐
(Scheck liegt bei)

Überweisung auf Postgirokonto: ☐
Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80

SPEEDBOAT ASSASINS

Da haben feindliche Mächte doch glatt Deine Lieblingshäfen besetzt! Macht aber fast gar nix: Für knapp 20,– Märker kann man mit „Mastertronics" neuem Low Budget-Game in ein bewaffnetes Rennboot hüpfen und den Gegnern Zunder geben.

Zu Beginn jedes Levels wird das adrette Schiffchen von einem Hubschrauber zu Wasser gelassen, wo man es zunächst durch einen dichten Minengürtel dirigieren muß. Dann brausen auch schon feindliche Boote, Wehrtürme und weitere Minen heran; um sie abzuballern muß aber erneut an dem Hubschrauber angedockt werden, der den Spieler dann mit einer Bordkanone und zwei Smartbombs versorgt. Der Heli kommt cirka alle 30 Sekunden wieder, um Nachschub (Doppelschuß, Torpedos etc.) zu liefern – wer das Andock-Manöver verpaßt, muß eben sehen, wo er bleibt. Gegen Level-Ende taucht ein großes Schlachtschiff auf, wer auch das erledigt, wird in die nächste Spielstufe befördert.

Grafik und Sound sind nicht gerade berauschend, aber das kann man für den Preis schließlich kaum verlangen. Was man aber sehr wohl verlangen kann, ist saubere Programmierung: Speedboat Assasins hat jedoch die Eigenheit, alle paar Spiele die feindlichen Sprites durch die Luft fliegen zu lassen! Auch ist die Kollisionsabfrage derart ungenau, daß die vorzügliche Joystick-Steuerung hier mehr Schaden als sonstwas anrichtet. Unter dem Strich bleibt ein knapp durchschnittliches Actiongame, dessen größter Vorzug der günstige Preis ist. (ml)



Speedboat Assasins	
Grafik:	61%
Sound:	56%
Handhabung:	48%
Motivation:	51%
Gesamt:	54%

Für Anfänger
Preis: ca. 20,– DM
Hersteller: Mastertronic
Bezug: Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel.: 0 2101/60 70

Spezialität: Kleiner Tip: Wer gleich am Anfang nach links steuert, kann die Minen umfahren. Die Highscore-Tabelle wird nicht abgespeichert.

SWITCHBLADE

Hiro, der letzte Bladeknight, muß im Labyrinth von Undercity die 16 Einzelteile des zertrümmerten Schwertes „Fireblade" finden, um damit dem Schurken Havok den Garaus zu machen. Springend, kletternd und sammelnd macht er sich auf den gefährlichen Weg.

Damit seine Aufgabe auch nicht zu leicht wird, tauchen fortwährend die unangenehmsten Gegner auf, von der Stachel-Laus bis zum Riesen-Scorpoid. Bekämpft werden sie mit Hiro's programmierbarem „Cyber-Arm", der insgesamt sieben verschiedene Waffen abfeuern kann. Leider währt die Freude oft nur kurz: kaum hat man eine der Waffen aufgesammelt, verliert man sie auch schon wieder, zusammen mit einem seiner fünf Leben!

Der gut animierte Held schlägt sich durch gleichmäßig dahinscrollende Landschaften, die meist in düsteren, dunklen Farben gehalten sind. Um den anfänglich etwas knapp bemessenen Aktionsscreen herum sind alle wichtigen Anzeigen, wie Kampfkraft, Vitalität, benützte Waffenart, etc. gruppiert. Die Suche nach den einzelnen Schwertteilen ist gar nicht so einfach, denn das Labyrinth enthält etliche Geheimräume, die man erst sieht, wenn die verdeckende Mauer beseitigt ist. Ausgesprochen gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung: Um die Waffen abzufeuern oder einen Faust-/Fußstoß auszuführen, muß man den Feuerknopf loslassen! Das nette Hüpf- und Ballerspiel wird abgerundet durch gut gemachte Sounds, die unseren Hiro durch die Katakomben begleiten.(ur)

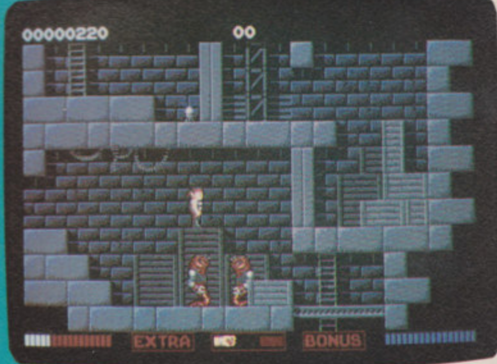
Switchblade: Nicht eben aufregend, aber ganz amüsant.

Switchblade	
Grafik:	69%
Sound:	70%
Handhabung:	65%
Motivation:	72%
Gesamt:	69%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 59,– DM
Hersteller: Gremlin
Bezug: Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 02 21/44 30 56

Spezialität: Deutsche Anleitung, Highscoreliste; bei Schwierigkeiten mit dem Game bietet Gremlin eine Helpline an.





Trotz des großen Andrangs geht die Abfertigung recht flott voran. Du erkennst einen Torbogen, unter den sich jeweils ein Männchen stellt; dann folgt ein greller Blitz und der Nächste tritt ein. Bleibst du in der Reihe stehen **(S.67)**, oder ist dir die Sache nicht geheuer **(S.16)**?

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
Ace 2	-	-	A
Adventure of Link (Zelda II)	-	P	-
Alternate Reality - City	-	P	A
Alternate Reality - Dungeon	L	-	-
Auto Duel	L	-	-
Balance of Power 1990 ed.	-	-	A
Bard's Tale I oder II	L	P	-
Bard's Tale III	L	P	A
Battle of Antietam	-	-	A
Battle Hawks 1942	-	-	A
Battle Tech	L	P	A
Battles of Napoleon	-	-	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron	L	-	-
Bubble Ghost	-	P	-
Carrier Command	L	-	-
Chrono Quest	L	-	-
Curse of the Azure Bonds	L	P	-
Day of the Viper	L	P	-
Deathlord	-	P	A
Defender of the Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu II	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Dev Con 5	-	-	A
Digi View Gold Version 3.0	-	-	A
Dos-2-Dos	-	-	A
Dragon's Lair (Amiga)	L	-	-
Dragon Wars	-	-	A
Dungeon Master	L	P	A
Elite	L	-	A
Emperor of the Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
F-14 Tomcat	-	-	A
Faery Tale Adventure	L	-	-
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flight Simulator III	-	-	A
Flight Simulator IV	-	-	A
Galdregon's Domain	-	-	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Goldrush	L	P	A
Guild of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	-	-	A
Hillsfar	-	-	A
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones III	L	P	-
Jet	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms of England	-	-	A
King's Quest I	L	P	A
King's Quest II	L	P	A
King's Quest III	L	P	A
King's Quest IV	L	P	A
Kult	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja II	-	-	A
Leisure Suit Larry I	L	P	A
Leisure Suit Larry II	L	P	A
Leisure Suit Larry III	L	P	A
Lucky Luke	L	-	-
Lurking Horror	L	-	-
Manhunter New York	L	P	A
Manhunter San Francisco	L	P	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Mewilo	L	-	-
Might & Magic	-	-	A
Millenium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Mortville Manor	L	-	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
North american civil war II	-	-	A
Ooze	L	P	-
Panzer Strike	-	-	A
Pawn	L	-	-
Phanthasie III	L	-	-
Phantasy Star	L	-	A
Pirates	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest I oder II	L	-	A
Pool of Radiance	L	P	A
Pool of Rad. Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports of Call	L	P	-
President is Missing	-	-	A
Project Firestart	L	-	A
Questron II	L	P	-
Reach for the Stars	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Sentinel (Firebird)	-	-	A
Sentinel Worlds I	-	-	A
Sentinel Worlds I Paragraphs	-	-	A
Sex Vixens from Space	L	-	-
Shadow of the Beast	L	P	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Space Ace	L	-	-
Space Quest I, II oder III	L	P	A
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Starglider I oder II	-	-	A
Stealth Fighter	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword of Aragon	-	-	A
Tetris	-	-	A
Ultima I oder II	-	-	A
Ultima III, IV oder V	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	-	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wizard's Crown	-	-	A
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork I	L	-	-

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch)

Platz	Titel	System	Preis
4.	Populous Promised Lands	AM, ST	29,90
5.	Sim City (512 K)	64 44,90/AM	89,90
6.	Hillsfar	64/AM/PC	74,90
7.	Star Command	AM, PC, ST	94,90
8.	Stadt der Löwen	AM	99,90
9.	Iron Lord	AM	79,90
10.	Oil Imperium	64, AM, PC, ST	49,90

3 SPACE ACE — AM 114,90

2 MANIAC MANSON — C64 44,90 · AM 69,90 · ST 69,90 · PC 69,90

1 INDIANA JONES (LUKASFILM) — AM · ST · PC 67,90 · inkl. L+P 84,90

DEUTSCHE ANWENDER- UND LERNSOFTWARE

Titel	Preis	Titel	Preis
Autokosten	98,00	Englisch I	44,90
Audiomaster II stereo	139,00	Geographie I oder II	44,90
Aztec C Professional	298,00	Lattice C5.02	498,00
Aztec C Developer	428,00	Lotto	49,00
Buchhalter/K	348,00	Mathematik I oder II	44,90
Buchhalter/K Demoversion	25,00	Physik I	44,90
Deluxe Paint III	239,00	Optivision RGB-Splitter	298,00
Devpac Ass. V2.0	139,00	Sid-Mon	84,90
Digi Paint 3	198,00	Turbo Print II	88,00
Digi View Gold	329,00	X-Copy II	44,90
Documentum V1.0	139,00	X-Copy II incl. Hardware	69,90

PD-Classics (Amiga) ausgewählte Public Domain selbststartend & virusfrei

Spiele	Preis		Preis
Aheil	10,00	Stoneage	10,00
Atlantis	10,00	Tennis (1 Megabyte)	10,00
Billard	10,00	Tiles	10,00
Broker	10,00	Walker Demo (jetzt 1 MB)	5,00
Chess 2.0/Move	10,00	Werner-Flaschbier	10,00
Jump and Run	10,00	**Anwendungen**	
Mad Factory/Q-Ball	10,00	Analytic Calc. (englisch)	10,00
Move/Chess 2.0	10,00	Antivirus-Disk spezial	10,00
Peters Quest	10,00	Bundesliga	10,00
Quizmaster	10,00	DisKey	10,00
Risk/Kaiser II (2 Disk)	25,00	Jazzbench	10,00
Space Ace Demo	5,00	Label V2.0	10,00
Star Trek (3 Disk, 1 MB)	20,00	M.S. Text	10,00
Star Trek neue Abenteuer		R.O.M.	10,00
(dt. Anl./512 KB/2 Disks)	15,00	Maschinenschreibkurs	10,00
Steinschlag	10,00	Wizard of Sound (2 Disk)	15,00
		R.O.M. (Mathematik)	10,00

MAN SPRICHT DEUTSH

(Programme mit deutscher Anleitung)

Titel	Preis	Titel	Preis
Balance of Power 1990 Edition	84,90	Kaiser (mit Spielbrett)	119,90
Batman – The Movie	77,90	Keef the Thief	89,90
Battle Chess	84,90	Kick Off	49,90
Battle Hawks 1942	69,90	Kick Off extra time	29,90
Battletech	89,90	Kingdoms of England	79,90
Bloodwych	74,90	Kreuz As	39,90
Bomber	89,90	Kult	64,90
Bundesliga Manager	54,90	Legend of Djel	59,90
Demon's Winter	79,90	Microprose Soccer	64,90
Drachen Von Laas	74,90	North and South	74,90
Dragons of Flame	74,90	Ökolopoly (Vestersoft)	149,90
Drakkhen	74,90	Ooze 2.0	74,90
Dungeon Master	74,90	Pharao	74,90
Elite	79,90	Populous	74,90
Emperor Of The Mines	74,90	Reach for the Stars	89,90
European Space Simulator	74,90	Red Lightning	89,90
F-16 Combat Pilot	79,90	Rings of Medusa	74,90
F-16 Falcon	79,90	Rock 'n Roll	64,90
F-16 Falcon Mission Disk	64,90	Shadow Of The Beast	99,90
F-29 Retaliator	79,90	Sleeping Gods Lie	79,90
Flightsimulator II	94,90	Star Command	94,90
F.O.F.T.	89,90	Starflight	89,90
Fugger	59,90	Stellar Crusade	109,90
Future Wars	74,90	Stunt Car Racers	74,90
Galdregon's Domain	79,90	Super Wonderboy in Monsterland	74,90
Genius	69,90	Swords of Twilight	79,90
Grand Overt (Skat)	44,90	Table Tennis	54,90
Great Courts	79,90	Twin Worlds	74,90
Gunship	79,90	Time	79,90
Hanse	79,90	Ultima III	99,90
Hard Drivin'	59,90	Ultima IV	99,90
Indiana Jones III (Action)	64,90	Xenon II – Megablast	74,90
Iron Lord	79,90	Zak Mc Kracken	64,90
It came from the Desert	84,90		



COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
Frank Heidak
Franzstr. 7, 5000 Köln 41

Unsere Bestell-Leitungen:
02 21/40 68 88
02 21/40 74 47
02 21/40 17 80
Lösungshilfen-Serviceline: 02 21/40 24 93
Faxen Sie uns an: 02 21/40 19 89

SIERRA MEGAPACKS

Spielprogramm inkl. Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Titel	Preis
Goldrush	99,90
King's Quest I	39,90
King's Quest II	39,90
King's Quest III	39,90
King's Quest Triplepack (I, II u. III	99,90
Leisure Suit Larry I	79,90
Leisure Suit Larry II (auch für 512 KB)	99,90
Leisure Suit Larry Doppelpack (I und II)	154,90
Manhunter New York	99,90
Police Quest I	79,90
Space Quest I	99,90
Space Quest II	99,90
Space Quest III (auch 512 KB)	99,90
Space Quest Tripelpack (I–III)	259,90

Trainerdisketten

(wenn sonst nichts mehr hilft)

Titel	Preis
Bard's Tale I	15,00
Bard's Tale II	15,00
Dragon's Lair	15,00

Leerdisketten mit Garantie zum Superpreis

No Name 2D/DD 3,5 Zoll:	10 Stück 17,00
No Name 2D/DD 5,25 Zoll:	10 Stück 6,90

(erfragen Sie unsere Rabatte bei größerer Abnahmemenge!)

Ärger mit defekter Software?

Wir schaffen Abhilfe. Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den „Software-Test", und für einen Kostenbeitrag von DM 5,– pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Sonderangebote

(nur solange Vorrat reicht!)

Titel	Preis
Bard's Tale I (dt.)	34,90
Flight Path 737 (dt.)	19,90
Hostages (dt.)	39,90
King's Quest I	29,90
King's Quest II	29,90
King's Quest III	29,90
Oil Imperium (dt.)	49,90
Phantasie III	39,90
Populous Promised Lands (dt.)	29,90

Nordic Power Cartridge

Der erste Freezer für Amiga

Programme an beliebiger Stelle anhalten
Abspeichern von beliebigen Spielständen
Sicherheitskopien von geschützter Software
Erstellen von Trainern für alle Ihre Spiele
Jederzeit Ausdruck der schönsten Grafiken
Einfach einstecken, kein Löten erforderlich

Bestellen Sie jetzt! DM 198,00



Preise für Lösungshilfen:

KOMPLETTLÖSUNGEN: .... 15,— DM
LAGEPLÄNE: .... 15,— DM
DEUTSCHE ANLEITUNGEN: .... 25,— DM

zuzügl. Vers.-Kosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zub.
Vorkasse Verr.-Scheck	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme Inland	6,50 DM	9,— DM
Nachnahme Ausland	10,— DM	13,— DM
Versandkostenfrei ab:	**45,—**	**99,— DM**

Hiermit bestelle ich

....

- ❑ Komplettlösung
- ❑ Plan/Pläne
- ❑ deutsche Anleitung
- ❑ Software-Test
- ❑ Programmbestellung
- ❑ Sega-Monitorkabel
  Monitortyp angeben

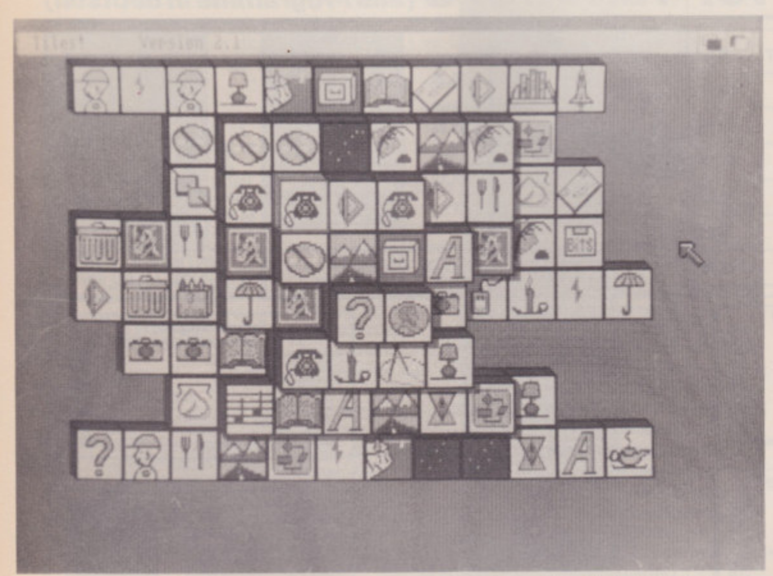
Auftraggeber

Name: ....
Straße: ....
Wohnort: ....
Telefon: ....
Computer: ....

Computer-Programmservice Frank Heidak,
Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel. 0221/407447

DIE PD-BOX

„Was, schon wieder Fis(c)h?!" werden sich manche von Euch denken, aber der gute Fred war halt sehr fleißig und hat in der Zwischenzeit die Nummern 237 bis 282 fertiggestellt. Außerdem ist Fisch ja sooo gesund, daher sind wir wieder mit unserem Fangkutter losgezogen – diesmal ohne Werner an Bord, denn der war gerade auf Landurlaub!



Tiles: Shanghai einmal anders . . .

Auf **Fish 238** tummelt sich schon das erste Spiel, eine neue und verbesserte Version des PD-Klassikers **Steinschlag**, dem Low-Budget-Tetris schlechthin. **Fish 240** bietet eher etwas Ungewöhnliches: darauf sind die Pläne zu allen „Dungeon Master"-Leveln verewigt! Zu den als Bilder abgelegten Karten dient jeweils eine Legende als Beschreibung. **Fish 241** wartet mit **Tiles** auf, einer „Shanghai"-Variante, die sich keineswegs hinter dem großen Bruder zu verstecken braucht und wie dieser Suchtspiel-Qualitäten hat. Die Spielsteine bestehen aus Symbolen des täglichen Lebens, was mir persönlich besser gefällt als die traditionellen chinesischen Muster des Originals. Wer das Game nicht kennt (gibt's das überhaupt?), dem sei das Prinzip kurz erläutert: Der Spieler muß von einem Stapel jeweils zwei gleiche Steine entfernen, bis der ganze Haufen verschwunden ist, wobei er immer nur die freiliegenden Klötzchen nehmen darf. Das einzige, was ich hier vermißt habe, war eine Save-Funktion, aber vielleicht wird die ja noch eingebaut.
Auf der **Fish 242** sind gleich zwei interessante Programme: Zum einen das Shareware-Spiel **J.A.R.**, ein recht nett gemachtes Jump and Run-Game, das etwas an „Crystal Castles" erinnert. Der Spieler läuft pillensammelnd durch eine 3D-Landschaft und muß sich dabei gegen Monster zur Wehr setzen. Die deutsche Anleitung erklärt sehr gut, wie die Installation vorzunehmen ist, ein Zwei-Spieler-Modus und abspeicherbare Highscores sind ebenfalls vorhanden. Das andere Programm auf dieser Disk ist der flexible Virenkiller **Zerovirus**, der gegen alles schützt, außer dem BGS9-Virus. Dafür gibt es wiederum den Virenkiller **Berserker** auf der **Fish 280**.

Weiter geht's mit zwei „Reversi"-Spielen: Bei **Revcomp** auf der **Fish 245** kann man nur gegen den Computer spielen, während bei **Flipper** auf **Fish 248** auch zwei menschliche Kontrahenten ihre Geisteskräfte messen können. Die Spielstärke der stählernen Gegner ist jeweils einstellbar, und der Amiga gibt sogar Tips zum richtigen Vorgehen.
Die nächste Runde ist wieder für die Brettspielfreunde bestimmt: Für **Fish 250** wurde das amerikanische Spiel **Paranoids** umgesetzt, hier müssen zwei bis vier Spieler aus einer Nervenheilanstalt ausbrechen. Bei der **Fish 251** mußte der Klassiker **Monopoly** dran glauben; auch hier dürfen zwei bis vier Teilnehmer ihr Glück versuchen. Vorteilhaft gegenüber der Brett-Version ist neben dem günstigen Preis, daß man Spielstände laden und speichern kann, allerdings spielt es sich am Bildschirm nicht ganz so komfortabel. Außerdem auf Nummer 251: das bekannte Diskettenrettungsprogramm **Disksalv** in seiner neuesten Version.
Wer sich **Fish 252** zulegt, erhält **Zerg**, ein hübsches Rollenspiel im Stil von „Ultima I". Wer das Original von C64/IBM/Apple her kennt, wird fast glauben, das Spiel im Amiga-Gewand vor sich zu haben! Help-, Load- und Save-Funktion sind vorhanden und eine gute (englische) Anleitung erklärt Zusammenhänge und Funktionen – also genau das Richtige,



Zerg: Kommt Euch bekannt vor? Ultima I läßt grüßen!

Fish 260 bietet Knobeleien für Karten-Solisten

um sich die Wartezeit bis zum Erscheinen von „Ultima 5“ zu verkürzen. Zusätzlich bietet Fish 252 **Trek-Trivia**, ein Quizprogramm für „Enterprise“-Fans, das mit 100 verschiedenen Fragen und Optionen wie wählbarem Schwierigkeitsgrad, Musik und Cheat-Modus aufwarten kann.

Auf **Fish 253** findet man zwar keine Games, aber dafür einige interessante Anwenderprogramme, die es durchaus wert sind, sie hier mal kurz vorzustellen. Zum Beispiel **Mega-WB**, mit dem sich die Workbench vergrößern läßt, um eine großzügiger dimensionierte Arbeitsfläche zu erhalten. Desweiteren die neueste Version von **Muchmore**, einem äußerst leistungsfähigen Textanzeige-Programm, das auch von Fred Fish selbst benutzt wird. Man kann damit scrollen, was das Zeug hält, vier Farben und unterschiedliche Schriften verwenden, drucken und, und, und! Als nächstes **Power Packer**, der derzeit wohl beste Packer in der (neuesten) Version 2.3b. Zur Erläuterung: Ein Packer ermöglicht es, Programme zu „crunchen“, d.h. zu verkleinern (durch Zusammenfassen oft wiederkehrender Bytefolgen), die im Arbeitsspeicher wieder „entpackt“ werden. Auf diese Weise wird im Normalfall 40 – 50 Prozent des Platzes auf der Arbeitsdiskette eingespart.

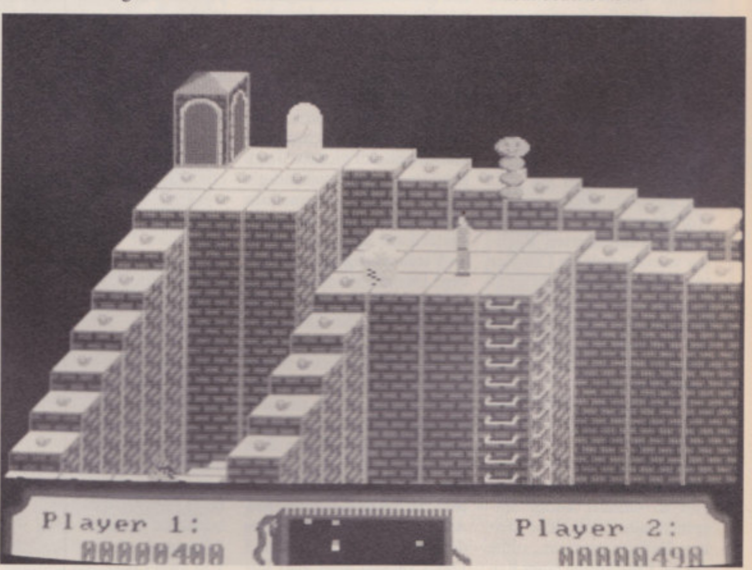
Fish 254 enthält **Slot Cars**, ein Ballerspiel, bei dem zwei Autos durch ein Labyrinth fahren und sich gegenseitig abschießen. Anzahl der Spieler (einer/zwei), Geschwindigkeit und das Labyrinth selbst sind einstellbar. Gratis dazu gibt's die verbesserte Version des nützlichen Tools **Mach II**, das unzählige Funktionen aufweist, vom Mausspeeder bis zum neuesten Update des Editors „Uedit“ (gegen den sieht Good Old Ed von der Workbench doch ganz schön alt aus!).

Der Griff nach **Fish 256** fördert **Namegame** zutage, ein in den USA sehr populäres Quizspiel, bei dem verschiedene Begriffe zu erraten sind. Spielstände lassen sich laden, abspeichern oder ausdrucken – einziger Nachteil: Das Programm ist nicht gerade das schnellste! Auf **Fish 259** befindet sich das neue Werk von Oliver Wagner, der sich schon durch die PD-Spiele „Bally“ und „Mirror Wars“ hervorgetan hat. Diesmal heißt es **Escape from Jovi** und ist ein Game a la „Thrust“ oder „Graffity Force“, bei dem man sich zwischen Felsen hindurch nach oben kämpfen muß. Es hat jede Menge Level, gutes Scrolling, Spitzenmusik und Effekte, einen Cheat-Modus, und die Highscores können selbstverständlich auch gespeichert werden. Alles in allem ein PD-Game, das sich durchaus an seinen professionellen Vorbildern messen kann!

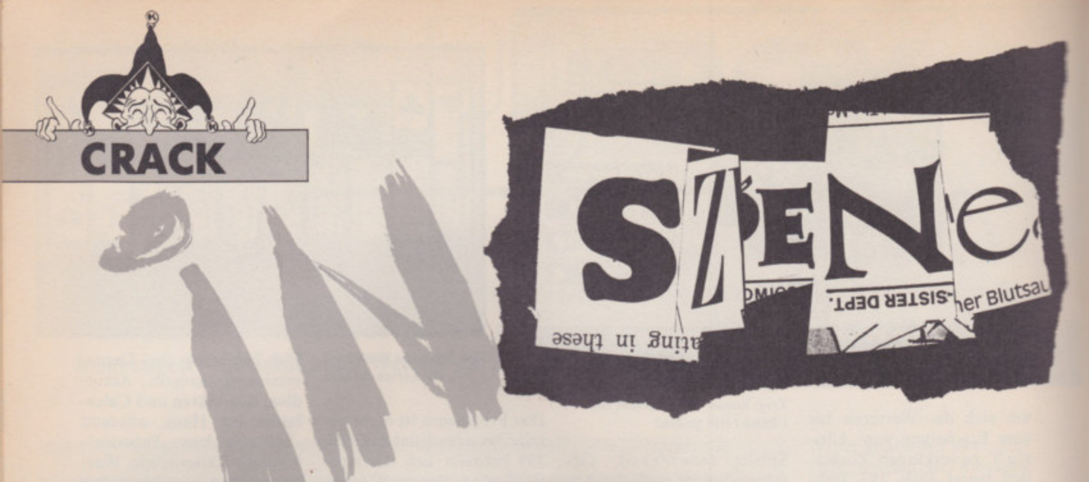
Fish 260 bringt drei Demoversionen namens **Accordion, Sea-Haven** und **Calculation** ins Haus, allesamt „Solitaire“ bzw. „Patience“-ähnliche Kartenspiele. Wem sie gefallen, der kann sich beim Autor das vollständige Programm bestellen. Zum guten Schluß noch **Fish 273** mit einer neuen Version von **Battleforce**, dem Strategiespiel, das ähnlich wie „Transformers“ den Kampf zwischen Robotern zum Inhalt hat.

Das wär's auch schon gewesen, das nächste Mal wird dann unser Werner wieder die Netze auswerfen! (mm)

Bezug: Wolfgang Bittner
Keltenstraße 15
6700 Ludwigshafen/
Rhein 25
Tel.: 0621/674974



J.A.R.: Jump and Run mit allem drum und dran – Pillen, Waffen und Monster satt.



Was macht eigentlich so ein Cracker? Er entfernt den Kopierschutz von Programmen, ist ja klar! Schon, aber wie sieht das in der Praxis aus? Unser Szene-Maulwurf, Dr.Freak, sagt Euch, wie der Hase *wirklich* läuft!

Um ein Programm cracken zu können, muß es natürlich zuerst einmal einen Kopierschutz haben, den es zu entfernen gilt. In den Gründerjahren des C 64 waren solche Maßnahmen gegen unbefugte Verfielfältigung noch eine Seltenheit, erst als das Treiben einiger computerbegeisterter Freaks überhand nahm, besann man sich auf technische Spielereien wie autostartende Programme und Error-Abfragen. Doch die Jungs aus der Szene reagierten fix, immer kompliziertere Schutzmaßnahmen waren die Folge. Als dann der Amiga auf den Markt kam, machte sich bei den Softwareherstellern wieder Hoffnung breit: An solch einem komplizierten Rechner würden sich die Cracker sämtliche Zähne ausbeißen! Denkste, bis heute wurde auch auf der „Freundin" *jedes* erschienene Programm gecrackt - manche früher, manche später.

Zu Beginn der Amiga-Ära hatten Raubkopierer jedoch tatsächlich noch mit schier unüberwindlichen Problemen zu kämpfen: schließlich gab es damals kaum entsprechende Tools, jene kleinen Hilfsprogramme, ohne die die Entfernung eines Kopierschutzes praktisch unmöglich ist. Also mußte man sich diese Utilities selbst erstellen, zumindest bis zu jenem Tag, als sich der erste (ebenfalls selbstgestrickte) Maschinensprache-Monitor als Standard durchsetzte. Übrigens: Der Programmierer dieses bekannten „Mon's", ist heute angesehener Mitarbeiter eines großen deutschen Softwarehauses... Andere haben die Kickstart modifiziert, um sie für ihre illegalen Zwecke zu verwenden, ganz gewiefte haben sogar „Autocracker" für eine Reihe von Kopierschutzmechanismen entwickelt. Jetzt genügte es, ein Spiel mit einem solchen Kopierschutz einzulegen - einige Minuten später kann die ungeschützte Version abgesaved werden! Derlei Erleichterungen sind freilich in erster Linie der Trägheit der Softwareproduzenten zu verdanken, die es (verständlicherweise) bald müde wurden, für jedes neue Game einen entsprechenden Kopierschutz zu entwickeln. Das beste Beispiel wäre hier der „Rob Northen-Schutz", für den praktisch jede Gruppe einen Autocracker in der Schublade hat.

Das Cracken ging also immer schneller von der Hand, was zu dem hinlänglich bekannten Wettrennen zwischen den einzelnen Gruppen führte: Die gecrackten Programme werden kaum noch auf ihre tatsächliche Lauffähigkeit überprüft, Hauptsache, man war wieder etwas schneller als die vermeintliche Konkurrenz. Da Raubkopien heute meist per Modem über entsprechende Boards verteilt werden, ist die „Auslieferung" nur noch eine Sache von Stunden, jedoch machen eben oft völlig untaugliche Versionen die Runde. So ist es an der Tagesordnung, daß von einem Programm etliche Versionen veröffentlicht werden, von denen eine schlechter funktioniert als die andere! Besonders bei aufwendigen Spielen fällt das ins Auge, an manchen Programmen hat die Szene monatelang hingestöpselt, ohne je eine wirklich brauchbare Version zustande zu bringen.

Es sei aber nicht verschwiegen, daß Raubkopien für den Benutzer auch Vorteile haben: Eine Sicherheitskopie ist kein Problem mehr, bei vielen Ballerspielen erleichtern Trainermenüs die Alienjagd, oft wird ein Spiel von zwei Disketten Umfang auf eine gepackt, manchmal werden sogar Verbesserungen am Original vorgenommen - „Elite" war zuerst als Raubkopie zu 100 Prozent lauffähig. Ob diese Vorzüge allerdings die Nachteile (Illegalität, keine Anleitung, oft schlechte Qualität) aufwiegen, ist mehr als nur fraglich! Aber was soll's: Durch das Auftauchen von Freezern für den Amiga, mit deren Hilfe praktisch jeder jedes Original abkupfern kann, dürften ohnehin viele Cracker arbeitslos werden! Man wird sehen, meint

Euer



DR. DOOM'S REVENGE!

Die Spinne, Captain America und Dr. Doom – alles alte Bekannte von mir, habe ich doch jahrelang die Superhelden-Comics von „Marvel“ geradezu verschlungen! Da war die Freude natürlich groß, als ich hörte, daß die Helden meiner Kindheit nun ihr eigenes Computer-Game haben. Nur leider sollte sie nicht lange währen …



Um ganz genau zu sein: Eigentlich war's um meine Begeisterung schon nach dem ersten Probespiel geschehen – die Spinne und Captain America hätten sicher einen besseren Einstand am Amiga verdient, als dieses unmögliche Actionspiel! Ehe ich weitermotze, ein kurzer Blick auf die Vorgeschichte:





Eine der interessantesten Figuren aus dem großen „Marvel-Universum“ war von jeher der Superschurke Dr. Doom, die moderne Variante des Mannes mit der eisernen Maske. Er ist regierender Monarch des kleinen Ländchens Latveria und würde zu gerne ganz Amerika zur Kolonie seiner Mini-Republik ausrufen! Sollte sich die USA nicht freiwillig unterwerfen (was zu erwarten steht), will der machthungrige Lackel doch glatt eine Atombombe auf New York werfen, die er unlängst zu diesem Zweck hat mitgehen lassen. Solch ruchloses Ansinnen ruft freilich sofort Spidey und Cap auf den Plan, die der Spieler nun mit dem Joystick durch Dooms Schloß dirigieren soll. Dabei erschweren allerdings diverse Superschurken das Heldenleben …

Die Story ist deshalb so schön, weil sie nicht wie üblich in der Anleitung nachzulesen ist, sondern als (englischer) Comic in gewohnter Marvel-Qualität der Packung beiliegt. Das eigentliche Game ist leider alles andere als schön: es entpuppt sich als simples Prügel- und Ausweich-Spiel billigster Machart. Bei den meisten Zweikämpfen genügt es in der Regel vollkommen, sich in eine Ecke zu stellen und dem Feuerknopf Zunder zu geben. Die Grafiken sind gar nicht so übel gezeichnet, aber Scrolling und Animation spotten jeder Kritik: Die Akteure zuckeln im Schneckentempo durch die Räume, bei jedem Schritt ruckelt der ganze Screen, daß es eine Pracht ist! Der Sound beschränkt sich auf ein Mindestmaß, wofür man sich bei der gebotenen Qualität schon fast wieder bedanken möchte. Der einzige Lichtblick dieses Machwerks sind die zwischen den Szenen eingeblendeten Comic-Strips, aber auch hier wurde geschludert: Wer nämlich in einem Anfangs-Menü die deutsche Bildschirmausgabe anwählt, wird mit allerlei sprachlichen Überraschungen wie „Ein Feuerball schiebt in den Raum“ konfrontiert. Auf solche Übersetzungen verzichtet man gerne!

Nein, ich verstehe es einfach nicht: Daß Comic-Umsetzungen auch ganz anders sein können, hat doch „Ocean“ mit den beiden Batman-Games deutlich bewiesen. Bei „Empire“ scheint aber das Geld nur für die Rechte am Namen gereicht zu haben – Dr. Doom's Revenge kann man getrost vergessen! (ml)

Dr. Doom's Revenge

Grafik:	64%
Sound:	32%
Handhabung:	37%
Motivation:	25%
Gesamt:	39%

Variabel
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: Empire
Bezug: Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 02 21/44 30 56

Spezialität: Das Programm lädt unerträglich oft und lange nach. In der Zwischenzeit kann man in der mehrsprachigen Anleitung Mini-Lebensläufe aller vorkommenden Comic-Figuren nachlesen.

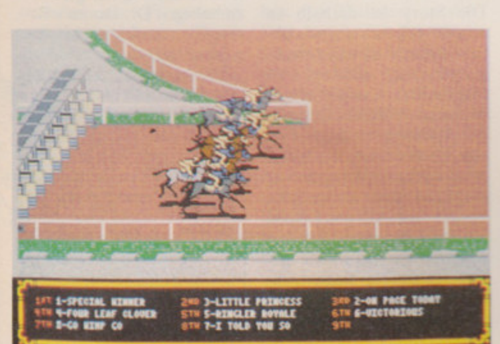
Du steigst in den nächsten Zug, und weiter geht's mit unbekanntem Ziel. „Ob man hier eine Fahrkarte braucht?“ fragst du dich zweifelnd und wartest auf S. 48.

Rennbahnatmosphäre: Pferde, Jockeys, Wetten und viel, viel Geld! Der jüngste Sproß aus „Omni-Play's" SportTime-Serie (spätestens seit dem ausgezeichneten „Basketball" jedem Sportspiel-Fan ein Begriff) versucht, den Zocker-Nervenkitzel über den Monitor zu bringen. Mal sehen, ob sich das Game als feuriger Galopper oder als lahme Mähre erweist.









Bevor es an's große Absahnen geht, sind einige Hürden zu nehmen: Nach der obligaten Paßwortabfrage und einer nicht gerade kurzen Ladezeit landet man im Hauptmenü; von den angebotenen acht Optionen (historische Rennen, eigener Pferdebesitz, Zukunftsprognosen, etc.) sind allerdings die meisten noch nicht verfügbar. Die dafür benötigten Zusatzdisketten werden voraussichtlich erst in der zweiten Jahreshälfte erscheinen. So blieb zum Test nur die Wettoption, deren Anwählen ein weiteres umfangreiches Menü zutage fördert: Man darf sich durch zahlreiche Statistiken über vergangene Rennausgänge kämpfen und lernt erstmals seine Computermitspieler kennen; neben den (bis zu vier) menschlichen Wettern geben sie Amiga-gesteuert ihre Einsätze ab. Da außer ihren Porträts auch noch ihre bisherige Erfolgsquote zu sehen ist, ist der Anfänger gut beraten, wenn er sich zu Beginn so einem stählernen Profi-Zocker anschließt, um seine 1.000,– Dollar Startkapital nicht gleich wieder loszusein. Am Wettschalter sucht man sich aus, ob man auf Sieg oder Platz setzen oder eine Dreierwette riskieren will, den Einsatz gibt man dann per Tastatur ein (alles andere funktioniert mit Joystick).

Nach nochmaligem geduldigen Warten zwecks Nachladen passiert dann endlich das, womit eigentlich keiner mehr gerechnet hätte: Die Rivalen der Rennbahn befinden sich am Start! Während es bis jetzt eher ruhig zuging, hört man nun Pferdegetrappel und Zuschauergeschrei, solange die Vierbeiner auf der Bahn ihr Bestes geben. Durch Umschalten mit einer F-Taste kann man den Rennverlauf entweder aus der Luft oder von der Seite aus betrachten (die übrigen Funktionstasten sind mit Pause, Sound, etc. belegt). Das Mitfiebern beim laufenden Rennen ist das einzige, was bei Horse Racing Action und Spannung aufkommen läßt. Ansonsten plätschert die Angelegenheit so vor sich hin: Nach dem Zieleinlauf erscheint eine Übersicht der Plazierungen, und der Amiga berechnet (mit der inzwischen schon gewohnten Langsamkeit) die einzelnen Wettergebnisse. Alsdann heißt es: Neues Spiel, neues Glück, und die ganze Prozedur beginnt von vorne.

Hinsichtlich der verwendeten Grafiken wurden die Möglichkeiten unserer „Freundin" bei weitem nicht voll ausgenutzt, die Screenshots auf der Packung versprechen da mehr, als das Game hält. Die Handhabung geht soweit in Ordnung, mal abgesehen von den immer wiederkehrenden Ladepausen. Der wenige Sound ist allerdings reichlich dünn ausgefallen. Vielleicht gewinnt das Spiel ja noch durch die zukünftigen Erweiterungen, aber beim gegenwärtigen Stand der Dinge würde ich mein Geld doch eher auf eine richtige Rennbahn tragen! (ur)

Horse Racing

Grafik:	71%
Sound:	42%
Handhabung:	72%
Motivation:	51%
Gesamt:	59%

Variabel
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Omni-Play
Bezug: Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel.: 0 2101/60 70

Spezialität: Es können Arbeitsdisketten erstellt werden, eine Installation auf Festplatte ist ebenfalls möglich. Die 40seitige Anleitung ist in schönstem Englisch gehalten …

Vor gut einem Jahr brachte Virgin die Umsetzung von „Double Dragon“ heraus: Obwohl das Prügelspiel am Automaten sehr populär war, konnte man die Amigaversion getrost vergessen. Jetzt haben sich dieselben Jungs nochmals an Teil II versucht, aber mit deutlich besserem Ergebnis!

DOUBLE DRAGON II

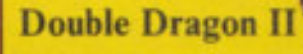
Der Amiga Joker meint:
Double Dragon II ist das derzeit beste Beat 'em up für den Amiga!

Double Dragon II ist ein horizontal scrollendes Beat 'em up, bei dem sich ein oder zwei Spieler aufmachen, um ihre entführte Freundin aus der Hand des Oberbösewichts zu befreien und nebenbei dessen halbe Privatarmee niederzumetzeln – die übliche Story halt. Ganz und gar nicht üblich dagegen, was so alles an Gegnern aufgeboten wird: Dermaßen riesige Sprites habe ich wirklich schon lange nicht mehr gesehen! Neben den obligaten Schwarzenegger-Clones, die am Level-Ende den Eingang zur nächsten Spielstufe bewachen, tauchen hier auch mittendrin einige Rambo-Verschnitte auf, denen nur noch ein paar Pixel zum ausgewachsenen Monster fehlen. Unter das gewöhnliche Fußvolk, das zum Vermöbeln angetreten ist, haben sich im Zeichen der Emanzipation zudem einige Punkladies gemischt – sie sind keineswegs nur zum Anschauen gedacht, sondern machen ganz undamenhafte Annäherungsversuche mit schwingenden Fahrradketten!

Wie sie auch immer aussehen mögen, alle haben selbstverständlich nur das eine im Sinn: sie wollen dem Spieler das Bildschirm-Leben ausblasen! Das gelingt ihnen allerdings nicht ohne weiteres, denn die Heldensprites können genauso gut zuschlagen wie ihre Gegner; außerdem kann man alle Waffen, die die Angreifer verlieren (Fahrradketten, Messer, Morgensterne etc.) aufheben und selbst benutzen – und wenn alle Stricke reißen, gibt's immer noch Continues ohne Ende!

Die Grafik ist im wesentlichen identisch mit der Automatenversion und absolut Amiga-würdig; leider haben die Gegner die unangenehme Angewohnheit, sich (unfairerweise) gelegentlich gleich zu fünft oder sechst auf die geplagten Helden zu stürzen. Im dann entstehenden Gewühl läßt sich Freund und Feind nicht mehr unterscheiden, so daß man im Zwei-Spieler-Modus des öfteren dem Mitspieler eins auf die Nase gibt. Die Steuerung bietet zahlreiche Aktionsmöglichkeiten – mehr, als man in der Spielpraxis tatsächlich benutzen wird. Animation und Scrolling sind nicht hundertprozentig zufriedenstellend, was aber im Eifer des Gefechts gar nicht weiter auffällt. Die fünf Level sind mit einem Zeitlimit „versüßt“, während des Spiels gibt es passende Soundeffekte oder, mittels F2-Taste, Musikbegleitung. Kurzum: Double Dragon II ist ein grafisch schön gemachtes Beat 'em up mit ausgezeichneter Spielbarkeit! Wer sich trotzdem an den kleinen Macken wie der mäßigen „Intelligenz“ der Gegner und des Anleitungs-Übersetzers stört, ist schon ein arger Spielverderber. (mm)

Spezialität: Die Highscores lassen sich nicht absaven – leider! Auch wird viel nachgeladen, was sich wegen der ziemlich langen Level aber verschmerzen läßt.



Double Dragon II

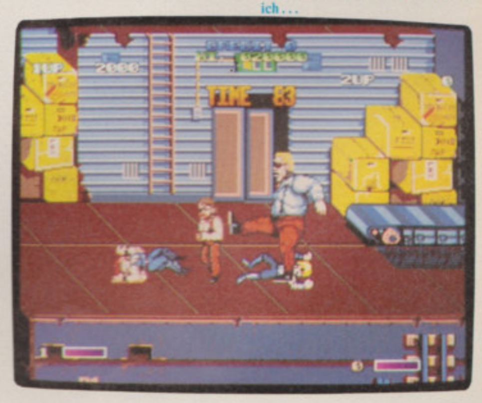
Grafik:	82%
Sound:	74%
Handhabung:	81%
Motivation:	83%
Gesamt:	80%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Virgin
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

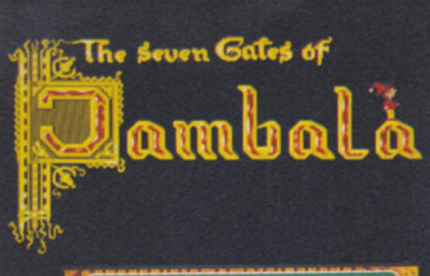


Vorsicht: Rambo persönlich!

Wie im Fernsehen: Der Dicke und ich . . .



Das Bett zerplatzt mit lautem Knall. Du weißt doch, daß man kein Wasser in einen Computer schütten darf! Der entstandene Kurzschluß setzt das ganze Zimmer in Brand, und du kommst nach **S. 75**.





Der Amiga Joker meint: The seven Gates of Jambala: Die abwechslungsreiche Mixtur garantiert langen Spielspaß!







Das Städtchen Jambala hält für angehende Magier eine besondere Attraktion bereit: ein riesiges unterirdisches Labyrinth, in das man zwecks Meisterprüfung oder zur Strafe gesteckt wird! Nur wer alle sieben Teile eines Zauberstabs findet, hat eine Chance, den Irrgarten zu überleben. Unglücklicherweise hat es den Zauberlehrling Dravion aus purem Versehen in die unheimlichen Gewölbe verschlagen...

Na gut, der Joystickschwinger vor dem Monitor wird's schon richten. Der abenteuerliche Ausflug beginnt in einer friedlichen Straße, doch kaum klopft man an eine der zahlreichen Türen (Joystick nach unten), findet man sich auch schon in unwirtlichen Gängen wieder, die von allerlei seltsamem Getier bevölkert werden. Um mit diesem Monster-Zoo (Drachen, Riesenbienen etc.) fertigzuwerden, kann man mit dem Feuerknopf Zaubersprüche auf die Gegner loslassen. Die magischen Fertigkeiten unseres Helden sind zu Anfang jedoch arg begrenzt, ein Glück, daß zahlreiche Labyrinthbewohner Zaubersprüche, Waffen und gute Tips feilbieten. Ehe man aber an die Türen dieser Shops pocht, sollte man ein paar Goldstückchen gesammelt haben, da auch in Jambala strenge marktwirtschaftliche Gesetze gelten.

Für ihr neuestes Game haben sich die Hexenmeister aus der Gütersloher Softwareschmiede „Thalion" eine Mixtur aus bekannten Zutaten einfallen lassen: Ein Teil „Great Giana Sisters", ein Teil „Super Wonderboy" und ein kräftiger Schuß „Barbarian II" ergeben hier eine erstaunlich schmackhafte Mischung. Ständig müssen Gegenstände aufgesammelt, Zugänge und Teleporterfelder gefunden und Feinde besiegt werden, daneben sind Talente als Geschicklichkeitsspieler (Plattformen satt!) und Kartenzeichner gefragt. Die Grafik ist auf etwas treudeutsche Art niedlich, nur die Farbwahl hätte ruhig lebendiger sein dürfen. In Sachen Musik und Soundeffekte wird solide Kost geboten, wenngleich man von Jochen Hippel schon Aufregenderes gehört hat. An Scrolling und Animation gibt es hingegen überhaupt nichts auszusetzen, der kleine Kerl bewegt sich quicklebendig und hat auch das rasante Bremsmanöver drauf, das einst bei „Vampire Empire" für Furore sorgte. Auch die Joystickabfrage ist gelungen, was bei diesem Game, wo es meist auf pixelgenaues Abspringen ankommt, wahrlich bitter nötig ist. Es erfordert schon ein bißchen Übung, seine fünf Leben über die Runden zu retten; daß pro Leben fünf Treffer kassiert werden dürfen, ist oft nur ein schwacher Trost. Als nachteilig hat sich das Fehlen eines Zeitlimits erwiesen, da es passieren kann, daß die Spielfigur in Ermangelung des richtigen Extras in eine ausweglose Lage gerät – hier hilft dann nur noch ein Neustart (Esc-Taste). Ebenfalls unschön: Ist man erstmal aus einem Bild „herausgescrollt", führt meist kein Weg mehr zurück!

The seven Gates of Jambala ist ein unterhaltsames Stück Software, das mehrere Stunden Spielspaß garantiert: Vielleicht nicht gerade ein Feinschmeckermenü, aber jedenfalls nahrhafte Hausmannskost! (ml)

The seven Gates of Jambala

Grafik:	71%
Sound:	70%
Handhabung:	73%
Motivation:	78%
Gesamt:	73%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 85,- DM
Hersteller: Thalion/Grandslam
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Wer vom Cover begeistert ist, darf es als Mini-Poster an die Wand pinnen, wer gut ist, darf seinen Highscore absaven, und wer Pech hat, erhält das Game ohne deutsche Anleitung (nachfragen!).

Kaum hast du deine Sehfähigkeit zurückerlangt, starrst du entsetzt auf das Foto in deiner Hand. Und was siehst du? Jemanden, der seine Zeit mit dämlichen Spielen verplempert!

STORY

Der Computer-Freak – Held oder Blödian?

Von unserem Bild in der Öffentlichkeit

Für 90 Prozent der Menschheit sind Computer immer noch ein Buch mit sieben Siegeln: Wahre Wunder der modernen Technik, die ihre Geheimnisse nur wenigen Eingeweihten offenbaren. Da ist es auch nicht weiter verwunderlich, wenn der begeisterte Freak nur in zwei Stereotypen durch die Köpfe der Leute schwirrt: Entweder ist man ein weiser Hohepriester der Gottheit Technik oder eben ein bebrillter, pickliger Fachidiot!

Zu welcher dieser beiden wenig erstrebenswerten Gruppen man selbst gerechnet wird, kommt meist auf die Einstellung und momentane Laune des Betrachters an. Wer selbst schon Erfahrungen in dieser Richtung gesammelt hat, wird mir uneingeschränkt recht geben. Wie reagiert denn der Intimfeind an der Schule (oft mit einem IQ von ca. 25,5 gesegnet) auf eine zufällig belauschte Fachsimpelei zwischen Dir und Deinem besten Amiga-Spezi? Mit welch herablassender Unwissenheit, gemischt mit unverhohlener Bewunderung, behandelt einen die betagte Tante Elsa, wenn sie uns beim monatlichen Besuch mal wieder in die Tiefen des Rechners versunken vorfindet? Höchste Zeit also, einmal ein paar Mißverständnisse aus der Welt zu schaffen und sich zu überlegen, wieso eigentlich alles so ist, wie es ist!

Zum einen liegt die Schuld natürlich an der eingangs erwähnten allgemeinen Verunsicherung, besonders bei älteren Semestern: Sind Computer nun bloß bessere Taschenrechner oder werden sie vielleicht doch eines schönen Tages die gesamte Menschheit unterjochen und die Weltherrschaft an sich reißen? Zum anderen werden all diese hirnrissigen Thesen täglich auf's neue von den Unterhaltungsmedien aufgewärmt. Fast jede Woche kann man in irgend einem Boulevardblatt die neuesten Erkenntnisse über die ach so gefährlichen Computerviren lesen. Meist muß man kein großer Fachmann sein, um zu erkennen, daß der Autor solcher Artikel in der Regel keine Ahnung davon hat, worüber er da schreibt. Aber der Begriff „Virus" im Zusammenhang mit Computern ist eben so schön gruselig – oft fehlt nur ein Hauchbreit zur Ausrufung des nationalen Notstandes wegen Ansteckungsgefahr! Außerdem sind Computerviren unbestritten meist destruktiv, was die Schadenfreude beim unbedarften Leser fördert: Ha, das haben sie nun von ihrer Technikgläubigkeit, am nächsten Freitag den 13. können sie ihre sündteure Großrechenanlage wegschmeißen!

Aber die Druckmedien sind nur ein Tropfen auf den heißen Stein, sie schaffen nur den Nährboden, auf dem die Filmindustrie dann ihre exotischsten Blüten treiben lassen kann. Hier wird uns der Freak meist in einer Mischung vorgeführt, die die Vorurteile aller auf's trefflichste bestätigt: Immer ist er sehr jung, meist ein schüchterner Eigenbrötler und nie ein Adonis! Dafür muß man ihm nur einen Monitor samt Tastatur geben, und er vollbringt ein Wunder nach dem anderen. Daß mit einem Rechner ohne Software eigentlich nichts anzufangen ist, verschweigt das Drehbuch geflissentlich – wer interessiert sich schon für unwichtige Nebensächlichkeiten? Der Beispiele gäbe es viele, eines hat mir jedoch so gut gefallen, daß ich es an dieser Stelle unbedingt loswerden muß. Es handelt sich dabei um einen typischen 0815-Durchschnittsfilm aus dem Horror-Genre, den ich mir unlängst in einer Videothek ausgeliehen habe – ein verzeihlicher Fehlgriff, wie ich hoffe!

In besagtem Schauerstück terrorisiert ein Werwolf eine friedliche amerikanische Kleinstadt, wie das Werwölfe oft so machen. Die ganze Hoffnung der Bevölkerung ist eine Gruppe von Teenagern, darunter natürlich unser Freund, der picklige Brillen-Heini mit dem unfehlbaren ComputerVerstand. Um herauszufinden, wer wohl das nächste Opfer für die Bestie sein könnte, bricht man nächtens ins örtliche Polizeirevier ein, wo sich unser Freak sogleich über den Rechner hermacht. Und siehe da: Nach einer Minute wirrem Geklopfe auf dem Keyboard erscheint eine herrliche Grafik auf dem Screen, die anschaulich zeigt, wie Gevatter Wolf durch die Straßen des Ortes schleicht! Wie gut, daß ame-

rikanische Polizeistationen stets mit einem Grafikprogramm für umherstreunende Wolfsmenschen ausgerüstet sind...
Die Reihe solchen an den Haaren herbeigezogenen Blödsinns ließe sich endlos fortsetzen: Sei es nun der verschrobene Bengel in der Fernsehserie „Max Headroom“, der als einziger eine Rechenanlage von den Ausmaßen eines Bierzelts am Oktoberfest im Griff hat, oder (etwas klassischer) der junge Mann in „War Games“, der sich „versehentlich“ in den Rechner des Pentagons hackt. Irgendwie ist es stets das gleiche Bild. Warum werden wir niemals annähernd so dargestellt, wie wir wirklich sind: Schlicht und ergreifend Leute mit einem interessanten Hobby! Nun wird natürlich manch einer von Euch argumentieren, daß das Flair des Geheimnisvollen, welches den Freak oft umweht, doch recht lustig sei – warum sich überhaupt aufregen? Ganz einfach: Wenn der Preis für diese zweifelhafte Exklusivität der ist, daß ich dafür als lebensuntauglicher Schüchti abgestempelt werde, dann ist er mir persönlich einfach zu hoch! Aber vielleicht seht Ihr die Sache ja anders? Schreibt uns doch einfach Eure Meinung zum Thema, wir werden die interessantesten Diskussionsbeiträge dann in einer der nächsten Ausgaben abdrucken! (ml)

Joker Verlag
„Freak“
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

In eigener Sache

In der November-Ausgabe des letzten Jahres haben wir einen großen Einzelhandelstest veröffentlicht. Einer unserer damaligen Testkandidaten, die Firma Peksoft, fühlte sich mißverstanden und hat um eine Richtigstellung gebeten. Diesem Wunsch kommen wir selbstverständlich nach:
Die Firma Peksoft möchte darauf hinweisen, daß ihre Preise (im Unterschied zu den Kaufhäusern) immer unter den unverbindlich empfohlenen Verkaufspreisen der Hersteller liegen – was hiermit geschehen ist. Außerdem möchten wir hier noch mal klarstellen, daß wir in besagtem Artikel unter „Umtausch“ ohne weitere Zusätze immer den Umtausch wegen Software-Mängel verstanden haben. So, damit sind hoffentlich alle Klarheiten restlos beseitigt!

RUHMES HALLE

Wieder einmal ist es soweit! An dieser Stelle finden sich auch heute wieder die glücklichen Gewinner sämtlicher Wettbewerbe und Preisausschreiben – und nicht nur das, auch andere heiße Facts, wie z.B. Einsendeschlüsse, oder wo das Mitmachen noch lohnt, weil noch nicht alle Preise vergeben sind, könnt Ihr hier nachlesen...

Up & Down:

Ein Amiga-Game gewinnt:
Christoph Manhardt, Baden
Harald Bolsinger, Aalen
Alexander Wagner, Bad Aibling
Ein Joker-Shirt geht an:
Frank Schräer, Oldenburg
Stefan Hellberg, Hildesheim
Holger Engel, Augsburg

Stromausfall

Turlogh der Streuner bekommt:
David Göbel, Münster

Future Wars

Naja, daß fünf CDs nicht die Welt sind, war uns schon klar – daß Ihr Euch aber sooo darum gerissen habt, war dennoch eine kleine Überraschung für uns. Kurz entschlossen hat sich also Michael noch von seiner Privat-CD getrennt (welch noble Geste!), sodaß nun sechs der begehrten CDs verlost werden konnten. Immerhin... Die beneidenswerten Gewinner heißen:
Wilfried Dreier, Unna
Sven Schlickting, Wietze
Volker Hohmann, Olsberg
Willi Hillenbrand, Berlin
Peter Waldschmitt, Eschborn
Stefan Jakob, Starnberg

Captain Amiga

Die richtige Antwort lautet: Sim City. War ja nicht sehr schwer, oder? Je ein Exemplar der tollen Städtesimulation geht an:
Karlheinz Rosowski, Steinfurt
Daniel Reizelsdorfer, Neuhofen
Simone Rager, Böblingen

Die Girl-Seite

Nachdem die Damen diesmal sehr fleißig waren, gibt's, großzügig wie wir sind, Game **und** Parfüm.
Das Game geht an:
Alexandra Jenke, München
Die Duftauswahl gewinnt:
Petra Bures, Fürth

Bomico-Millionenspiel

Die richtigen Spiele lauten: Kult, Castle Warrior, Tim und Struppi auf dem Mond, Licence to kill, Murders in Venice, Skate of the Art, Hostages, Purple Saturn Day, Champ und Kingdoms of England. Die Gewinner sind:
1. Platz: *Ullrich Hepperlin, Bremerhaven*
2.: *Tim Walter, Oldenburg*
3.: *Dorothea Lessel, Frankfurt*
4.: *Thomas Steinle, Oberhausen*
5.: *Thomas Mende, Karlsruhe*
6.: *Guido Grasruck, Neumarkt*
7.: *Lothar Lau, Eschborn*
8.: *Christian Haberstich, Milken*
9.: *Heinz Wagensonner, Hohenthann*
10.: *Andre Rudolph, Frankfurt*
11.: *Nikolaus Jakovou, Velbert*
12.: *Mathias Birkel, Oldenburg*
13.: *Erik Späth, Koblenz*
14.: *Steffen Richter, Kall/Sternfeld*
15.: *Darius Kolodziej, Berlin*

Noch zu haben

...ist das tolle Live-Rollenspiel Söhne des Lichts. Bis Redaktionsschluß wußte niemand die Antwort auf unsere Frage. War auch sehr schwer, zugegeben! Diesmal machen wir es Euch etwas leichter: Woher kommt der Ausdruck FX?

Es läuft noch

...unser Spiel für Lügenmäuler. Und zwar bis zum 1. Februar. Gefragt sind die witzigsten Sprüche zum Thema: Wahr ist, daß... – Unwahr ist jedoch, daß.... Wer also schnell reagiert, kann noch einen unserer tollen Preise gewinnen.

So, das war's für heute. Was?? *Du* hast nichts gewonnen? Vielleicht klappt's ja beim nächsten Mal – also mitmachen! Wir wünschen allen recht viel Glück und den Gewinnern jede Menge Spaß mit ihren Preisen!

Du begibst dich auf die Tanzfläche, wo du durch deine eleganten Bewegungen alsbald die Aufmerksamkeit einer verschwenderisch ausgestatteten Bit-Biene erregst. Da sie genau dein Typ ist, schlenderst du lässig auf sie zu und versuchst es mit ihr auf **S. 25**.

kleinANZEIGEN





Das lustige Katz und Maus Spiel stammt von Andreas Jahnke

Hardware

Verkaufe Amiga 500/1.2 + Bildschirm 1084S für DM 1500,– + Floppy PROFEX DM 230,–. Zubehör: 80 Disks + Kästen + Joystick DM 120,–. Computer 1 Jahr, Floppy 4 Wochen alt!!! Matthias Müller, Tel: 08221/1360 ab 18.00 Uhr

Amiga 500 gesucht! mit oder ohne 2. Laufwerk, Festplatte?, 1MB Erweiterung, Farb-Drucker (oder auch nicht), HF-Modulator. Alles sollte nicht älter als ein Jahr sein – und ganz billig! Angebote an: A. Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin. Oder ruft an! Tel: 04521/1041 (Andreas)

Amiga 1000! Suche Golem 2 MByte Ram Box für A1000 und Monitor 1084S. Zahle gut! Tel: 0231/590374 Torsten Worreschk, Am Zippen 30, 4600 Dortmund 1

Verkaufe Original Amiga Zusatzlaufwerk 3.5" für DM 200,– Schreibt an: Andreas Demleitner, Tellstraße 10, 8460 Schwandorf

Suche komplette Baupläne für Hardwareerweiterungen. Unkostenerstattung ist selbstverständlich. Holger Ehrhardt, Justus-Liebig-Str. 44, 6115 Münster 1

Verkaufe Nintendo Spielkonsole! Sehr gut erhalten, inclusive 4 Super-Spiele (Super Mario Bros, Tennis, Icehockey, Iceclimber) für NUR DM 249,– (NP: DM 500,–) Tel: 08761/8794

Suche gebrauchten Monitor, außerdem Nordic Power-Cartridge. Schreibt an: P.Guillaumon, Medersbach 3, 8413 Regenstauf

Software

Gamiga – das neue PD-Magazin für den Amiga, 100% auf Diskette, viele Tests, Reports, News usw. Mehr als 20 Rubriken, mehrere 100 Seiten! Super Sound/Grafik! Jeden Monat neu! Preise: DM 5,– oder DM 2,– + Leerdisk. Dirk Knoop, Allerbecker Weg 74, 4831 Langenberg

Chemie-PD! Die ersten Disks sind fertig! Info gegen Rückporto. Wir suchen weiterhin Programmeinlieferer und Teilnehmer für eine Amiga-Chemie-IG! Ulrich Lill, Banaterstr. 27, 4100 Duisburg 18

PD-Slideshows „Genesis" und „Kate Bush" – präsentiert vom SRM für je DM 5,– von U. Lill, Banaterstr. 27, 4100 Duisburg 18

Verkaufe Shanghai (DM 35,–), Deluxe Paint und Deluxe Video (ohne Kopierschutz für je DM 60,–), Scribble (DM 60,–) und folgende Bücher: Deluxe Grafik auf dem Amiga (DM 35,–), C Programmierung von C&R (DM 50,–), beide praktisch unbenutzt. Bei Interesse anrufen: tagsüber 0711/352745, abends 0711/3701994.

Biete Software! Verkaufe oder tausche orig. Soft. The Kristal, Populous, Chessmaster, Art of Chess und Obliterator. Schreibt an: Rolf Kanehl, Lindenstraße 21, 4770 Soest

Amiga – Schweiz Wir verkaufen NoName Disks 3.5" 2DD zu SFR 1.50/Stk. und die neueste Amiga-Soft zu günstigen Preisen. Verlangt unsere Gratisliste bei P.-E. Runser, Weissenrain 13, CH-2502 Biel, Schweiz

Deutsche Amiga-Anleitungen! Habe über 50 verschiedene Anleitungen von Gunship über Populous bis hin zu Buffalo-Bill. Info gegen frank. Rückumschlag bei: M. Rabe, Richterstr. 49, 1000 Berlin 42

Biete Super Public Domain an! Acid, die Serie, die nichts offen läßt!! Schreibt an: New Line, Postfach 4366, 2900 Oldenburg

Amiga! Suche Tauschpartner für Top-Software. No Lamers. Write to: Michael Wohlfarth, P.O. Box 040196, 4200 Oberhausen 1

Verkaufe für Amiga: Down at the Trolls, Terramex, Pink Panther für je DM 30,– (NP je: DM 59,–), Barbarian (Psygnosis), Populous für je DM 40,– (NP: DM 79,– bzw. 69,–), Viren-Buch (Data B.) für DM 30,– (NP: 49,–), Einsteiger-Buch (DB) DM 20,– (NP: 39,–). Alles für DM 180,– statt DM 413,– (NP) bei Mario Bünning, Mühlstraße 22, 6741 Wernersberg

Verkaufe verschiedene Amiga-Originale, z.B. Three Stooges, R-Type, Barbarian II usw., zwischen DM 25,– und 35,–. Anrufe bitte erst ab 17.00 Uhr (außer Wochenende), Stefan verlangen. Tel: 06182/68761

Verkaufe Ports of Call für DM 20,–. Suche: Anleitung für Shanghai! Schreibt an: Andreas Demleitner, Tellstr. 10, 8460 Schwandorf

C-64! 9 spannende Textadventures (Disk), von mir selbst erstellt. Mit Anleitung gegen DM 10,– Vorkasse. Außerdem große Mengen an 64er Heften und Top-Schlagertextheften preiswert abzugeben. Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt

Amiga!! Verkaufe Dragon's Lair 1 MB (engl.) DM 80,–, Jagd auf Roter Oktober (dt.) DM 50,–, Skyblaster (dt.) DM 15,– und Jump Jet (dt.) DM 40,–. Alles Originale! Tel: 02842/70282 (Sven) Mo-Fr: 14.30-20.30 Uhr.

Suche Amiga Games!! Zahle gut! Listen an: Paul Guillaumon, Medersbach 3, 8413 Regenstauf

Stop!!! Verkaufe Amiga-Original-Software zu Superpreisen. Black Lamp: DM 25,–, Pinball Wizard + Quiwi: DM 20,–, Textomat: DM 20,–, Datamat: DM 20,–, Englischkurs: DM !0,–, Erdkundekurs: DM 10,–, Amiga-Einsteigerkurs: DM 8,–. Schreibt an: Frank Noe, Am Fichtenhain 2, 6660 Zweibrücken 17.

Habe immer die neueste Amiga-Soft! Preis pro Disk SFR: 3,60 (mit Disk). Liste verlangen bei: Bidu, Postfach 848, CH-4600 Olten 1, Schweiz



Joker und Konsorten – gesehen von Stefan Ellenberger

Spitzenoriginale! Interceptor: DM 40,–, Phantasie III: DM 30,–, Eco: DM 30,–, Profimat Assembler: DM 50,–. Tel: 04276/416 (ab 18.00 Uhr, Wolf)

Verkaufe Amiga-Originale: Xenon II, Batman-The Movie (je DM 35,–), Interceptor, Jet, Kick Off (je DM 30,–), Fast Break Basketball (DM 25,–), Turbo Print II (DM 60,–). Eventuell auch Tausch!. Tel: 05191/12923 (Maik)

Suche Amiga-Originale: Rick Dangerous, Speedball, Dogs of War, New Zealand Story und Lords of the Rising Sun. Tel: 05191/12923 (Maik)

Verkaufe selbstgeschriebene Shareware Programme. Liste gegen DM 1,– bei Peter Tessmann, Johannesstraße 27, 4050 M-Gladbach 1

Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei Postfach 142, A-1140 Wien, Österreich. 100% Rückantwort

Amiga-Games und Bücher günstig zu verkaufen! Populous u. Datadisk, Stadt der Löwen, Leonardo und Indiana Jones Adv. deutsch. (Nur Originale!!) Ruprecht: Kommentiertes Rom-Listing Band 1 u. 2, Data Becker: Tips & Tricks, 3D-Programmierung, Supergrafik (incl. Disk), Das große C-Buch (mit Disk), Reference Manuals: Exec u. Libraries and Devices. Tel: 06421/41164 ab 19.00 Uhr

Verkaufe Create-A-Shape (Original) für DM 90,–. Tel: 05303/5435

Superbase-Prof.-Datei „Märklin-Eisenbahn". Info gegen Rückumschlag bei: M. Goedecke, Hafenstraße 19, 3301 Walle

Suche Demomaker, Intromaker, Bootblockwriter, Laufschriftgeneratoren und Demos aller Art. Keine Raubkopien! Schreibt an: M. Ellenrieder, Kaufbeurener Str. 44, 8952 Marktoberdorf. Jeder Brief wird beantwortet!

Verkaufe Spiele: New Zealand Story DM 50,–, Lurking Horror DM 35,–, Eleminator DM 30,–, Thunderblade DM 30,–, Feud DM 25,–, Eye DM 25,–, She-Fox DM 35,–. Alle Spiele sind original verpackt mit Anleitung. Monika Ginzer, Batschkastr. 25, 6740 Landau. Tel:06341/52345

Verschiedenes

Modellbahn-Fans aufgepaßt! Willst Du Deine Eisenbahn mit Häusern, Laternen, Wäldern, etc. ausschmücken? Ich verkaufe neuw. Einzelteile zu Tiefstpreisen (für Märklin HO). Liste gegen DM 1,– Rückporto bei: M. Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt

Jedes Buch DM 5,–! Diverse Bücher von TKKG und Schneider für Leute bis 16 Jahre. Auch viele andere Bücher. Liste gegen DM 1,– Rückporto bei M. Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt. Alles völlig neuwertig!

Verkaufe für C-64! Buch: Lerne Basic; Original-Spiel-Programm: World Geography, Preise VB DM 20,–; Sonderhefte: 6/85, 4/85, 6/86, 37 mit 20 Spielen auf Diskette, 2/87 für je DM 5,– (+ Porto) Tel: 030/7214840 ab 14.00 Uhr

Jede Single DM 2,50! Den Harrow „Don't Break My Heart", Radiorama „Aliens", Pet Shop B. „West End Girls '84", A. One „Hopes & Dreams", C. Abrams „I'm Not Gonna Let", S-50 „Input". Völlig neuwertig!! Schreibt an: Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt

Verkaufe Stephen King Bücher! 1A Zustand! Suche: Fantasy Roleplaying Games (AD & D, D & D, Midgard, usw.). Schreibt an: Paul Guillaumon, Medersbach 3, 8413 Regenstauf

Kontakte

Suche Strategie-, Simulations- und Rollenspiel-Fans im Raum Duisburg zwecks Gründung eines Clubs. Michael, Tel: 02135/74771

Gibt es im Duisburger Raum Amiga-Besitzer mit Hund? Mein Hund (Schäfer, 8 Monate) und ich (336 Monate) gehen fast jeden Tag am Ruhrdeich spazieren (gegenüber der Metro). Wer Interesse hat, kann sich gegen 16.30 Uhr am Ruhrdeich beim Kanu-Club einfinden.

Hey Demofreaks! Ich habe vor, einen Demopool aufzubauen! Schickt Eure Megademos und programmiertechnischen Meisterleistungen an: Wolf Gerecke, Nr. 137, 2839 Borstel. Disks kommen zurück! Oder ruft einfach mal an: 04276/416 (ab 18.00 Uhr). Nur PD!!!

Soulman greets: Joker's, Quartex, Vision Factory, The Band, Paranomina, Paranoia, P.E.N.I.S, Acid, XENON, New Concept, Red Sector, Alfa Flight, Brainstorm, Red Igor, Jack the Ripper, Rainbow Team, Sunline (Mirco), Frank and all the other Amiga-Freaks!

Suche Tauschpartner für Demos, Intros, Megademos und Demomakers zwecks eigener PD-Serie. Verbreite auch garantiert jedes selbstgeschriebene Intro oder Demo. Also, schickt Eure Demos an: Elmar Hör, Auer Kirchweg 22, 8901 Dinkelscherben

Hallo Leute!
Wer eine Kleinanzeige in Amiga Joker veröffentlichen möchte, kann dies *kostenlos* tun! Einfach eine Postkarte mit dem Anzeigentext versehen und einsenden an:
Joker Verlag
Kleinanzeige
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

Servus, bis zum nächsten Mal!



HALLO MÄDELS!

Heute habe ich ein besonderes Schmankerl für Euch: Angela Schmidt, die vielen vielleicht bereits durch ihre PD-Programme bekannt sein dürfte, ist auch eine stürmische Verfechterin der „Computer-Emanzipation" und berichtet diesmal über ihre ganz persönlichen Erfahrungen . . .

Alle reden immer davon, daß Mädchen und Frauen am Computer höchstens als Tippsen zu gebrauchen sind. Etwas traurig ist es schon, daß dieses Vorurteil auch heute noch viel zu weit verbreitet ist!

Ich habe es mittlerweile auf dem Amiga zu einer mehr oder minder bekannten deutschen Share-Programmiererin gebracht, was ich wohl hauptsächlich meinem Programm „DisKey", einem Diskettenmonitor, zu verdanken habe. Aber bis dahin war ein langer und beschwerlicher Weg...

Als Anfängerin wurde ich überhaupt nicht ernst genommen, weder in der Schule, noch in den Computerläden. Jetzt, nachdem ich bewiesen habe, daß ich programmieren kann, werde ich plötzlich völlig anerkannt, und es ist richtig leicht geworden, in der Computerwelt mitzumischen – vorausgesetzt man(n) kennt mich. Ich möchte sogar sagen, daß ich es jetzt leichter habe als ein Junge mit den gleichen Kenntnissen – man(n) ist einfach viel hilfsbereiter geworden.

Einmal war ich in einem Computer-Fachgeschäft, weil ich mir einen Drucker kaufen wollte. Genau den Drucker, für den ich mich interessierte, inspizierte gerade ein anderer Kunde, indem er ihn von allen Seiten begutachtete und sogar umdrehte. Als dieser Kunde gegangen war, wagte ich einen Blick unter die Frontklappe des Gerätes. Keine zehn Sekunden später stand auch schon der besorgte Verkäufer neben mir, der ganz offensichtlich Angst hatte, ich könne seinen schönen Drucker kaputtmachen, und fragte, ob ich etwas Bestimmtes suche.... Diese Szene ist leider ebenso wahr wie typisch!

Warum nur herrscht immer noch dieses Vorurteil „Frauen und Technik". Ist es, weil der kleine Sohn zu Weihnachten eine Eisenbahn und Autos bekommt, und somit schon in jungen Jahren lernt, mit der Technik umzugehen, während die Tochter mit Puppen und Teddybären abgespeist wird? Ich jedenfalls hatte schon im zarten Kindergartenalter eine Eisenbahn ... ätsch!

Deshalb möchte ich hiermit alle Frauen ausdrücklich ermutigen: Laßt Euch nicht unterkriegen! Klar, es ist nicht gerade aufbauend, von allen Seiten immer nur zu hören, welche Zeitverschwendung es sei, eine Frau vor einen Rechner zu setzen – aber seid versichert, die Zeitverschwendung lohnt sich! Vielleicht haben wir es ein wenig schwerer, uns durchzusetzen, aber letztendlich wird doch der Leistung Anerkennung gezollt, und nicht dem Geschlecht. Völlig unabhängig davon, ist die Computerei ein sehr schönes Hobby. Und zwar für jedermann und jederfrau!

Tja, Mädels, nun habt Ihr's gehört. Angela Schmidt hat es geschafft, warum also nicht auch Ihr? Vielleicht solltet Ihr Euch doch noch ein bißchen mehr für die Materie interessieren?! Vielleicht liegt's auch einfach am mangelnden Selbstbewußtsein?! Oder an der fehlenden Ausdauer?! Vielleicht...

Vielleicht solltet Ihr damit beginnen, mir zu schreiben. Immerhin winkt dieser traumhaft schöne Backgammon-Koffer, für die Monitor-Vernarrten wahlweise ein scharfes Amiga-Game. Aber wem erzähle ich das alles? Ich bin überzeugt, *Ihr* steht Euren Mann – auch als Frau! See You,

Eure Brigitta



Nobel, nobel: Ein toller Backgammon-Koffer für computerlose Stunden.



Der Amiga Joker meint: West Phaser zeigt, daß Ballern auch ohne Brutalo-Mätzchen Laune machen kann!

WEST PHASER

Als ich die handliche Knarre zum ersten Mal erblickte, dachte ich an einen verfrühten Aprilscherz – aber mitnichten! Das Ding läßt sich ganz easy an den Amiga anschließen, so daß man seine Gegner nunmehr stilgerecht „aus der Hüfte“ vom Screen putzen kann. Zwar funktioniert „West Phaser“ im (Anschluß-) Notfall genausogut mit der Maus, aber coltmäßig macht das Game natürlich mehr Laune. (Nebenbei bemerkt, kann man mit der Lichtpistole auch einige unlängst indizierte Metzeleien realistischer spielen).

Voller Vorfreude stopfe ich also die erste der beiden Disketten ins Laufwerk und harre der Dinge, die da kommen. Westernsound erklingt, und auf dem Monitor erscheint die Liste der Programmierer und diverse Danksagungen (vom Geschäftsführer bis zur Putzfrau, denn schließlich hat jeder seinen Beitrag geleistet!). Nochmals Diskettenwechsel, und da sind sie schon: Zehn berühmt-berüchtigte Westernhelden glotzen mich aus kleinen Fenstern an; aus diesem Kontingent wähle ich mit einem gezielten Schuß meinen Favoriten Doc Holiday aus. Nach kurzer Ladezeit erscheint eine stark vereinfachte Nordamerika-Karte, darüber sind die Konterfeis von sechs finster dreinblickenden Banditen abgebildet. Mit zwei weiteren Schüssen suche ich meinen ersten Gegner und den Bundesstaat aus, in dem ich ihn zur Strecke bringen will. Jetzt kann's endlich richtig losgehen:

Zu Anfang geht's entweder in eine Westernstadt, auf eine Planwagenfahrt durch Indianergebiet oder in den Saloon. Wo ich auch hinkomme – überall tauchen sofort Bösewichter auf und versuchen, mir das Lebenslicht auszublasen. Und das im wahrsten Sinn des Wortes, denn am linken Bildschirmrand steht eine brennende Kerze, die immer kürzer wird, je öfter die Schurken treffen. Aber wartet nur ab! Als alter Meisterschütze visiere ich über Kimme und Korn, und – Feuer! Der Abzugshahn klackt, und die Kugeln schlagen ein, allerdings nicht in den mexikanischen Pistolero, sondern etliche Zentimeter daneben. Die Zielvorrichtung des Plastikrevolvers ist nicht gerade die genaueste, aber mit einiger Übung macht man das wieder wett. Im Saloon des kleinen Städtchens ist die Hölle los: Banditen suchen unter den Tischen Deckung, andere kommen hereingestürzt und ballern, was das Zeug hält. Eine Revolverlady rollt sich geschickt am Boden ab, während sie wild feuernd mein Lebenslicht verkürzt. Dazwischen stolpern immer wieder unschuldige Passanten durch das Bild, deren Ermordung mit Punkt- oder Munitionsabzug geahndet wird. Anscheinend völlig unberührt von der wilden





Trotz der vielen Gegner heißt es sparsam mit der Munition umzugehen!



Ein Westernheld auf dem Weg ins Jenseits . . .

Gegen die Übelkeit ankämpfend, schwankst du zur Reling und hältst dich krampfhaft daran fest. Mach' eine Geschicklichkeitsprobe mit dem Würfel: Bei 1-3 weiter auf S. 64, bei 4-6 weiter auf S. 17!

Das Spiel zum Revolver, oder der Revolver zum Spiel? So ganz sicher war ich mir da nicht, als ich die voluminöse Verpackung des ungewöhnlichen neuen Ballerspiels aus Frankreich öffnete. Für runde 120 Märker bekommt man außer den obligaten Disketten plus Anleitung auch noch einen waschechten Wildwest-Colt serviert!

Schlacht bleiben der Pianospieler und die Tänzerin, die derweilen mit ihren Darbietungen fortfahren.
Der größte Fehler, den man bei West Phaser machen kann, ist einfach drauflloszuholzen, was das Magazin hergibt, denn Munition ist nur begrenzt vorhanden. Hat man die am Screenrand angezeigten Vorräte erst einmal erschöpft, bedeutet das fast immer den sicheren Tod; nur sehr selten läuft ein winziger Revolverheld mit Nachschub über den Schirm, dem man mit einem gezielten Schuß seine Patronen abknöpfen kann. Sind alle Gegner in einem Scenario erledigt, erscheint am Ende schließlich der gesuchte Oberschurke; hat man auch ihn umgelegt, wird die Belohnung kassiert (Punkte satt!), und die nächste Jagd beginnt!
Das alles hört sich viel brutaler an, als es tatsächlich ist: Die ungewöhnlich gelungene Grafik vermittelt eher das Gefühl, in einem Comic-Film zu sitzen, als ein blutrünstiges Action-Game zu spielen. Fast alles und jedes ist animiert, selbst der Spiegel an der (Saloon-) Wand zersplittert bei einem Treffer; etliche der witzig gezeichneten Figuren verabschieden sich recht gagreich von dieser Welt. Der Redaktionsliebling in diesem Zusammenhang war die oben erwähnte Saloon-Tänzerin: Schießt doch mal auf die Dame und laßt Euch überraschen!
Was die Steuerung angeht, sollte man für die höheren Level vielleicht doch besser zur Maus greifen, sie macht zwar nicht so viel her wie der Revolver, ist dafür aber um einiges genauer. Über den Sound gibt es wenig zu meckern, der einzige massive Kritikpunkt betrifft den gesalzenen Preis: Für das gleiche Geld bekommt man sonst fast zwei gute Spiele – aber eben keine Light-Pistol!

(Carsten Borgmeier)

West Phaser

Grafik:	81%
Sound:	69%
Handhabung:	73%
Motivation:	77%
Gesamt:	75%

Für Anfänger
Preis: ca. 120,– DM
Hersteller: Loriciel
Bezug: Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel.: 0 21 01/60 70

Spezialität: Wahre Scharfschützen dürfen sich in einer toll animierten Highscoreliste verewigen. Schade, daß die hübsche Anleitung komplett in Französisch ist!



Mit diesem Herrn ist bestimmt nicht zu spaßen!





Im Saloon geht's rund!


Der Plastik-Ballermann wird gleich mitgeliefert.

Du warst halt schon immer ein Einzelgänger, also gehst du alleine zu einer Tür, hinter der ein leises Summen zu vernehmen ist. Trotz des Verbotsschildes betrittst du den angenehm warmen Raum. Weiter auf S. 63.

Ghouls'n'Ghosts

Wer das furiose Arcade-Game „Ghosts'n'Goblins" (und dessen gelungene Umsetzung auf den 64er) kennt, der wird wahrscheinlich ein Faß aufmachen, weil jetzt endlich der Nachfolger für den Amiga zu haben ist! Wer es nicht kennt, hat eines der besten Computerspiele überhaupt verpaßt...







Der Amiga Joker meint:
Ghouls'n'Ghosts ist ein würdiger Nachfolger des berühmten Ghosts'n'Goblins!

Nach drei Jahren ist der tapfere kleine Ritter Arthur zurückgekehrt, nur um feststellen zu müssen, daß die Handlanger des Bösen diesmal die Prinzessin Hus entführt haben. Daraus ergeben sich zwei bange Fragen: Wird es unserem Helden gelingen, die schöne Maid zu retten, und – wichtiger noch – sind seine neuen Abenteuer im Reich der Gespenster genauso spannend und spielbar wie beim Vorgänger?

Am Spielprinzip hat sich jedenfalls nichts geändert: Immer noch hat unser wackerer Dämonenkiller vier Bildschirmleben zur Verfügung, immer noch verliert er bei der ersten Feindberührung nur seine Rüstung und läuft in Unterhosen durch die Gegend, bis er entweder ein neues Outfit oder den Tod findet. Um gegen die zahllosen Skelette, Geier, Killerschweine, Mörderschildkröten und natürlich die furchteinflößenden Schlußmonster bestehen zu können, ist schlagkräftige Bewaffnung dringend erforderlich. Dazu muß Arthur die von Zeit zu Zeit auftauchenden Kisten durch Beschuß öffnen, ehe er eine neue Waffe oder Rüstung herausfischen darf. Aber Vorsicht: Viele der Truhen enthalten auch einen Magier, der das Heldensprite für kurze Dauer in einen Greis oder eine kleine Ente verwandelt! Hat man mehrere Kisten eines Levels unbeschadet geknackt, so findet sich (meist in der letzten) eine goldene Wunderrüstung, die die Schußkraft der verwendeten Waffen verstärkt und für die riesigen Endgegner unentbehrlich ist. Zu Beginn muß Arthur sich mit einer (recht brauchbaren) Lanze begnügen, die später gegen ein Schwert (kurze Distanz, große Wirkung), einen Dolch (große Distanz, bescheidene Wirkung), eine Wurfaxt oder Weihwasser eingetauscht werden kann.

Wir haben Ghouls'n'Ghosts schon vor einiger Zeit in der Adaption für das Sega Mega Drive bewundert, und man muß sagen, daß die Amiga-Version bis auf kleine Abstriche den Vergleich nicht zu scheuen braucht! Die Titelmelodie ist ausgezeichnet gelungen, während des Spiels gibt's jedoch nur kurze Soundstücke und einige FX. Dafür ist die Grafik detailfreudig und farbenfroh, zudem gibt es immer wieder gelungene Gags wie einsetzende Regenschauer oder zuckende Blitze zu bewundern. Besonders gefallen haben uns die paar Federn, die übrigbleiben, wenn man einen Geier ins Jenseits befördert hat! Das Scrolling ruckelt leicht, aber die Animationen sind recht flüssig. Mit der Kollisionsabfrage ist das so eine Sache: Im Gegensatz zu anderen Versionen müssen hier die Truhen nicht übersprungen werden, man läuft einfach hindurch. Gleiches gilt streckenweise für die Gegner, wird aber durch die exakte Joystickabfrage wieder wettgemacht. Unter dem Strich bleibt jedenfalls ein überdurchschnittliches Action-Spiel, das ganz einfach Spaß macht! Mehr will man ja gar nicht... (ml)

Ghouls'n'Ghosts

Grafik:	72%
Sound:	70%
Handhabung:	75%
Motivation:	79%
Gesamt:	74%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,-DM
Hersteller: Capcom/U.S.Gold
Bezug: Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: 089/5022463

Spezialität: Zwei Disks, von denen eine nur für die Laderoutinen und das Titelbild benötigt wird. Drei Continues, der aktuelle Highscore ist stets auf dem Screen zu sehen.

Dort angekommen findest du eine lange Schlange, in der die seltsamen Männchen geduldig auf ihre Abfertigung warten. Schließt du dich der Herde an **(S. 28)**, oder drängelst du dich vor **(S. 66)**?

KNOW HOW



Diesmal haben wir sooo viele tolle Spiele-Hilfen für Euch, daß langes Gequatsche einfach nicht drin ist! Schon geht's los:

Space Quest III (Komplettlösung 2.Teil)

Monolith Burger Fast Food Dive
W
1. Zuerst gehen wir zur Theke und geben unsere Bestellung auf (order), und zwar wählen wir das Monolith Fun Meal (7) und wenden uns dann wieder der freundlichen Bedienung zu (q). Den kostenlosen Drink lassen wir natürlich nicht aus, zahlen müssen wir nachher aber schon.
2. Beim Verspeisen unseres köstlichen Mahles bleibt uns doch glatt was im Hals stecken – ein merkwürdiger Ring, der bestimmt noch für etwas gut ist.
3. Kaum haben wir unser Menü verzehrt, wenden wir uns dem Automaten in der Ecke zu (look machine). Versuchen wir also unser Glück! Hier sollte man vorher abspeichern, da man das Spiel am besten mit einem Männchen beendet. Schaffst du das nicht, ist es nicht weiter tragisch, man erreicht dann eben nicht die volle Punktezahl. Wir studieren nun die Spielregeln und werfen eine Münze ein (insert coin). Haben wir es endlich geschafft, erhält man eine kodierte Nachricht. Mit Hilfe des Rings entschlüsseln wir die Meldung, gehen nach Osten zurück in den Luftschacht, betreten unser Schiff, stehen auf und ziehen noch schnell die Unterwäsche an, die wir in Phleebhut erworben haben, setzen uns wieder hin und fliegen mit Lichtgeschwindigkeit nach Ortega, wo wir landen und das Schiff verlassen.

Ortega
S, W
1. Hier speichert man zuerst ab und geht dann über die Schlucht auf die andere Seite. Vorsicht, der Untergrund ist alles andere als fest!
S
2. Die Piraten lassen wir besser in Ruhe – die verziehen sich schon von selbst. Schauen wir lieber durch das Teleskop am unteren Bildschirmrand (look through telescope). Dann nehmen wir noch die Metallstange und den Thermal Detonator (get pole, get detonator) mit und machen uns auf den Weg zu dem entdeckten Standort.
E, E, N, N, W, E
3. Leiter hochklettern und absaven! Indem wir den Detonator in das Loch werfen, entfernen wir die Strahlen rund um den Mond. Also klettern wir wieder hinunter.
W, S, S, S, W, W, N
4. Über die zerstörte Schlucht kommt man mit Hilfe der Stange.
E, N
5. Nun geht man wieder an Bord des Schiffes und verläßt diese ungastliche Stätte. Wir nehmen Kurs auf Pestulon, landen dort und steigen aus.

Pestulon
S
1. Beim Stützpunkt der Piraten von Pestulon benutzen wir den Gürtel, und verlassen nun unsichtbar unser Versteck in Richtung Scumsoft (leave, Scumsoft).
W
2. Nachdem der Gürtel nun endgültig den Geist aufgegeben hat, öffnen wir die Tür einfach durch Drücken des Knopfes.
3. Nun geht man solange nach oben, bis man eine Tür auf der linken Seite entdeckt. Dahinter versteckt sich eine Abstellkammer der Janitors. Wir sehen uns also um (look closet) und ziehen den Anzug der Janitors an (wear coveralls). Den Vaporizer vergessen wir natürlich auch nicht, verlassen die Kammer wieder und gehen weiter nach oben, bis wir zu einer Tür auf der rechten Seite kommen, die nicht gesichert ist. Abspeichern und nichts wie hinein!
4. Mit Hilfe des Vaporizers (use vaporizer) leeren wir sämtliche Mülleimer aus, an denen wir vorbeikommen. Gehen wir also in den ersten Gang, der nach links führt. Das Bild, das dort an der Wand hängt, nehmen wir mit und gehen zum Kopierer, der daneben steht. Wir kopieren das Bild und hängen es dann wieder an die Wand (use machine, put picture). Danach verlassen wir den Raum auf demselben Weg wieder, gehen durch den Gang, in dem zwei Papierkörbe stehen, und dann nach links. Im nächsten Bild geht man am oberen Rand nach rechts, das darauffolgende verlassen wir nach oben. In der Programmiererabteilung von Pestulon leeren wir auch den Mülleimer von Elmo, dem Oberboß, aus und schleichen uns dann wieder aus seinem Büro.
E
5. Ja, da steht es, das Raumschiff, aber wie zum Teufel kommen wir dahin?
W
6. Nun kann man sich in Ruhe umsehen. Prompt findet man auch eine Keycard, die man natürlich mitgehen läßt. Den Rückweg kennen wir noch, oder? Also ab die Post!
7. Wieder in dem uns bekannten Gang marschieren wir erneut nach oben. Bei der gesicherten Tür kommt die Keycard zum Einsatz. Die Gesichtskontrolle überlisten wir mit dem Bild von Elmo, die Tür ist dumm genug und öffnet sich.
8. Die beiden Programmierer befreien wir, indem wir den Knopf drücken, dann zu ihnen hingehen und den Vaporizer benutzen. Tja, fast hast du nun das Spiel gelöst – ein letztes Mal mußt du um dein Leben kämpfen!
9. Sobald die beiden Roboter aufeinander losgehen wollen, heißt es abspeichern. Wie besiegt man nun den Roboter? Ganz einfach: durch wildes Draufhauen, ständiges Absaven und einer Portion Glück!
10. Hat man den Roboter geschafft, und ist auch die Flucht ins Raumschiff geglückt, so stellst du fest, daß die Scumsoftler den Lichtantrieb zerstört haben. Wir schalten also auf Angriffsgeschwindigkeit und dann auf unser Waffensystem um. Nun aufgepaßt: Kommt ein Raumschiff von hinten, schalte den Rückschild ein und versuche, es mit den Cursortasten ins Visier zu bekommen und abzuknallen. Bei den Schiffen, die sich von vorne nähern, kommt der Frontschild zum Einsatz, abballern kann man diese leider nicht. Hat man fünf Raumschiffe erledigt, kann man sich glücklich zurücklehnen und sich die Endsequenz ansehen – oder auf Space Quest IV warten...

Endlich wieder in der Geborgenheit eines vertrauten Zuges atmest du erst mal tief durch und genießt die Ruhe bis S. 26

Patrick Clauberg und Carsten Ellent aus Solingen haben zu **Shufflepuck Cafe** einige Tips zusammengetragen, die Euch helfen, Eure Gegner zu besiegen. Vielen Dank!
Skip: Mit viel Schwung in die Ecken schießen, da er dort nicht hingeht
Visine: Am besten ohne Bande longline in die Ecken zielen, beim gegnerischen Anstoß heißt es aufgepaßt, da er immer sehr angeschnitten ist.
Lexan: Nachdem er ca. 12-14 Punkte gemacht hat, ist er so betrunken, daß er fast keine Reaktion mehr zeigt. Nun ist er vom Spieler aus gesehen rechts besonders verwundbar.
Bejin: Der Magie-Anstoß ist relativ einfach abzuwehren. Bei gleichbleibendem hohen Ton geht der Puck in die Ecke, in die er am Anfang ausschert; bei zuerst tiefem und dann ansteigendem Ton wandert er in die gegenüberliegende.
Vinnie: Vinnie zeigt kaum Reaktion. Bei ihm spielt man abwechselnd in die Ecken, links ist er schwächer als rechts.
Nerual: Beim Anstoß des Visitors pendelt Nerual von links nach rechts. Kurz bevor er in einer Ecke anstößt, schnell in die andere schießen.
Eneg: Mit Bande an der rechten Metallklammer auf Seiten des Gegners schafft man es manchmal, ihn zu überlisten.
Biff: Hier hilft nur: Viel Glück!
Zuletzt noch ein Tip für alle Gegner: Wenn ein gefährlicher Ball kommt, das Spiel mit Space unterbrechen, und den Punkt neu ausspielen lassen.

Von Gregor Mechtersheimer kommt ein Cheat zu **Battle Squadron**: Gebt einfach während des Spiels „Castor" ein, dann blinkt der Bildschirmrand grün auf, und Ihr seid unzerstörbar. Danke, Gregor!

Jochen Langenbach aus Herne hilft uns mit einem Cheat zu **Starglider II** weiter: Bevor das Spiel beginnt, drückt die Space-Taste und ändert die Funktionen 1-4. Nun startet das Spiel, nehmt den Speed ganz weg und dreht das Schiff fast in die Vertikale (Nase nach unten!). Nach einem Druck auf die Del-Taste gebt nun folgenden Satz ein: „Were on a mission from god1". Mit „K" bekommt man nun alle Waffen, die man mit „W" auswählen kann. Dank Dir, Jochen!

Von Marco Wannenmacher aus Friedrichshafen kommt ein Cheat zu dem indizierten Spiel über das Schwert des Barbaren: Um unendlich viele Leben zu ergattern, muß man zuerst einmal alle fünf verlieren. In der Game-Over-Sequenz einfach auf beide Maustasten drücken und solange halten, solange das Game lädt. Mit „Return" kommt man nun auch einen Level weiter.

Einen Cheat zu **Rick Dangerous** schickt uns Marco Decker aus Bornheim: Wenn Ihr in der Hall of Fame „Pooky" eingebt, müßt Ihr nicht mehr alle Level durchspielen, die Ihr schon geschafft habt. Sehr angenehm, Marco, Dankeschön!

Wer bei **Gemini Wing** immer wieder versagt, für den hat Markus Vetter aus Hainburg einen Trick parat. Man schließe zwei Joysticks an und spielt nun erstmal mit dem blauen Raumschiff. Hat man nur mehr ein Leben übrig, wechselt man schnell den Joystick und drückt den Feuerknopf. Jetzt jagt man mit dem roten Raumschiff weiter. Dies wiederholt man solange, bis das Spiel geschafft ist. Ein kleiner Tip noch für den letzten Riesengegner: er ist am Hinterteil besonders empfindlich!

Einen Strategie-Tip zu **North & South** schickt uns Mario Bünning aus Wernersberg: Man spielt die Südstaatler und überläßt dem Computer die Yankees – sowohl den Nachschub als auch den Indianer einstellen und starten. Die Truppen bewegt man nun wie folgt:
Georgia nach North Carolina
Mississippi nach Louisiana
North Carolina nach Tennessee
Louisiana nach Texas
Texas nach Oklahoma
Tennessee nach Kentucky (angreifen)
Jetzt gibt es erstmal Nachschub...
Oklahoma nach Missouri – die Computerarmee zu schlagen, sollte ohne große Probleme möglich sein!

Ein Tip zu **Rock'n Roll** kommt von Chris Korte aus Stuttgart: Gibt man als Namen „Country" ein, so kann man sich alle 9 Songs anhören.

Von Tim Püller aus Hattenhofen kommen folgende Tips: Wenn Ihr bei **Police Quest I** den Kollegen Jack Robb anruft (5552622), dessen Tochter an Rauschgift gestorben ist, und ihm Euer Mitleid ausdrückt, bekommt Ihr zwei ExtraPunkte.

Bundesliga Manager: Zuerst solltet Ihr den Menüpunkt „Neuer Mitspieler" auswählen, dann „Kredite untereinander". Diesem Spieler gestattet man, sich eine Mark zu leihen, den wöchentlichen Zinssatz kann man selbst festlegen; somit könnt Ihr die besten Spieler kaufen, und steigt problemlos auf. Danke, Tim!

Ein Cheat zu **Hollywood Poker Pro** kommt von Hajo Noerenberg aus Dormagen. Das nächste Bild erscheint, indem man „H" zusammen mit F9 drückt und dann DROP anklickt. Danke, Hajo!

Von Christian Kachel aus Oldenburg kommen einige Tips zu **Vermeer**: Am Anfang empfiehlt es sich, wegen der Inflation in Aktien und Dollars zu investieren, Kakao sollte man erst später anbauen, da er sehr langsam wächst. Am günstigsten ist es, mit Tabak in Ankara zu beginnen. Besonders fruchtbar ist der Boden für Tee in Bombay, Colombo und Mombasa, für Tabak in Ankara, Colombo, Rio, St. Louis und Richmond, für Kaffee in Guatemala, Mexico und Duala und für Kakao in Bogota. Alles klar?

Einige Tips zu **Hard 'n Heavy** erhielten wir von Karin Reinsberg aus Berlin: Wie vielleicht bekannt sein dürfte, gibt es hier versteckte Schatzkammern, Geheim-Levelsprünge und unsichtbare Durchlässe in Mauern. Dazu folgende Hilfen: Wenn sich zwei Schatzkammern in einem Level befinden, darf man nur eine davon benutzen. Schatzkammern gibt es in Level 2, 3, 4, 6, 8, 9, 11, 13 (2x), 14, 17, 18, 20, 24. Geheimsprünge findet man in Level 6 (nach 9), 14 (nach 17), 18 (nach 21) und 22 (nach 24). Unsichtbare Durchlässe gibt' in Level 5 (2x), 17, 19 und 22. Das war's, heißen Dank, Karin!

Und hier schnell noch ein paar „Warps" zu dem Spiel **New Zealand Story**: Level 1.1: bis ziemlich zum Ende laufen, die drei Plattformen hoch, Werfer erledigen und die linke Wand mit Geschoßen bearbeiten. Wo diese verschwinden, oftmals hinballern, dann wird ein Tor sichtbar, in dem sich ein Feuerrad dreht – nichts wie rein nach Level 1.4.
Level 1.2: am Start die zwei Plattformen hoch und jetzt die linke Wand bearbeiten (mit z. B. Pfeilen). Warp wird sichtbar! Leider ist dies eine Abkürzung zum Vogelkäfig.
Level 2.1: am Ende fliegt man über das Rechteck

Du schwingst dich auf den frei gewordenen Platz, und schon saust ihr geradewegs auf einen dieser schwarzen Blöcke zu. Die hohe Außenmauer kommt immer näher – kein Eingang zu erkennen! Möchtest du abspringen (S. 13), oder bleibst du todesmutig sitzen (S. 72)?

oberhalb des Käfigs, rechts runter, rechts die zwei Stufen hinauf, und man gelangt in einen Raum mit zwei Wassermelonen. Man geht in den Tunnel links, dreht den Kiwi nach rechts und ballert auf die rechte Wand. Warp wird sichtbar, und ab geht's nach 3.4.
Level 2.2: man besorgt sich ein Flugzeug, dann hinauf nach rechts bis zu den Bären auf den blauen Ballons. Die Bären niedermetzeln und die rechte Wand beschießen. Warp wird sichtbar (Abkürzung).
Level 2.4: Wer sich um den Kampf mit der Krake drücken will, muß sich in die Tür zum Raum mit dem Vogelkäfig stellen und nach rechts ballern. Warp zeigt uns den Weg nach 3.1.
Level 4.4: Hier muß man nur am Ende unter den Vogelkäfig schießen. Warp führt in den Level 5.1. Tja, mehr weiß ich auch nicht, schreibt Christian Zweschke aus Coesfeld. Trotzdem vielen Dank, Christian!

Björn und Patrick Gronych aus Braunfels schicken uns einen Trick zu **Return of the Jedi**: Tippt man in der Highscoreliste „Darth Vader" ein, so gelangt man hinterher im Spiel durch einen Druck auf F2 in den nächsten Level. Dankeschön!

Von Frank Esterl aus Hofheim am Taunus kommen einige Tips zu **Dogs of War**. Die Firma dankt, und los geht's: Am besten beginnt man in Texas mit 1 M134 Minigun, 3 Handgranaten und möglichst vielen 10 mm Bullets. Am ersten Bunker laufen wir unten, am zweiten oben vorbei. Beim dritten Bunker bewegt man sich schnell durch die Kugeln zum Ziel. Weiter geht's in Canada: Es empfiehlt sich, folgendes einzukaufen: 1 MAW, 2 83 mm Rockets, 1 M16 + M203, 4 K200 40 mm, 2 Handgranaten und wieder 10 mm Bullets. Am ersten Bunker laufen wir oben vorbei, die beiden nächsten zerstören wir mit der MAW. Übrigens eignen sich die M16 Granaten eher für weite Ziele, während man die Handgranaten für die Nähe verwenden sollte. Nun ab nach Peru. Hier deckt man sich mit 1 K200, 3 Handgranaten, 4 83 mm Rockets und 10 mm Bullets ein. Die zwei Bunker zerstört man wieder mit der MAW. Nun hat man die ersten drei Level geschafft und genügend Dollar gesammelt, um sich auch weiterhin Handgranaten, Bullets und 83 mm Rockets leisten zu können. Wichtig: immer schön langsam gehen, da dann nur wenige Gegner erscheinen. Auch sollte man nicht gleich immer sein ganzes Geld opfern, sondern trotzdem so viel wie möglich sparen (wie im richtigen Leben!). Nun kann man in Florida weitermachen, ab hier ist es aber egal, in welcher Reihenfolge man die Länder erledigt. Herzlichen Dank, Frank, und weiter geht's mit zwei Tips von Beat Stutz aus Zufikon in der Schweiz:

Nebulus: Gibt man nach dem Titelbild „helloiamjmp" ein, kann man mit unendlich vielen Leben weiterspielen und über die Funktionstasten die Türme anwählen.

IK+: Sobald man getroffen am Boden liegt, Space-Taste und dann den Feuerknopf drücken. Jetzt ist man gegen jede Attacke der Gegner immun und kann sie in aller Ruhe verprügeln. Zu Beginn jedes Levels wiederholen! Danke, Beat!

Ein Trick zu dem Adventure **Indy III** kommt von Michael Bongaerts aus Remscheid. Sehr ärgerlich ist es, wenn man im Schloß mit seinem Daddy gefangen wird, da einem der Chef das Tagebuch abnimmt, und man es in Berlin wieder abholen muß. Um dies zu vermeiden, zieht man ganz am Anfang im Haus von Papa Jones an dem schiefen Regal, das dann hinunterfällt. Dahinter befindet sich ein Klebestreifen, den man in Indys Arbeitszimmer mit dem Glas im Regal neben dem Fenster benutzt. Mit dem Schlüssel, der dann zum Vorschein kommt, kann man die kleine Truhe in Papas Wohnung aufschließen. Darin befindet sich ein Buch, das man später dem Ober-Nazi im Schloß geben kann, der es für Hitlers Tagebuch hält. Der Typ ist happy und wir auch, denn wir müssen nicht nach Berlin.

Von Manuel Semino, der **It came from the Desert** getestet hat, kommen hier auch gleich ein paar Tips dazu:
1. Die Bewältigung der Autocrash-Szene: Hier gewinnt, wer die Nerven behält. Gebt also Gas, indem Ihr den Stick hochzieht, und danach stellt Ihr Euren Wagen in die Fahrbahnmitte. Das gegnerische Auto weicht fast immer zur Seite, und damit ist die Fahrbahn frei von Geisterfahrern.
2. Flucht aus dem Hospital: Während Ihr auf der Flucht seid, könnt Ihr Euch in den anderen Krankenzimmern für kurze Zeit verstecken, in der Küche sogar unter die Schränke krabbeln. Tretet den übrigen Invaliden aber nie zu nahe, da sie sonst anfangen, gar fürchterlich zu kreischen. Außerdem sollte man vor den Ärzten immer entlang der Innenmauer davonlaufen, da so der Weg verkürzt wird.
3. Bei einem Sieg über einige Riesenameisen sollte man immer ein Stück Gewebe entnehmen und zum hiesigen Laboratorium bringen. Auch sollte man allerlei Gesteinsproben anfordern.
4. Von Zeit zu Zeit sollte die Wahrsagerin aufgesucht werden, da sie wichtige Informationen preisgibt. Von ihr erfährt man z.B., daß der wunde Punkt der Ameisen ihre Antennen sind.
5. Bevor Ihr sinnlos durch die Gegend fahrt, solltet Ihr erstmal durch ein Telefonat überprüfen, ob sich der Weg überhaupt lohnt.
6. Um den Bürgermeister von der Gefährlichkeit der Ameisen zu überzeugen, benötigt man folgendes: eine Gewebeprobe dieser Ameisen, eine Probe an Körperflüssigkeit der Ameisen, einen Gipsabdruck von Ameisenspuren und eine Tonbandaufnahme, die die Laute dieser Viecher enthält.

Von Alexander Lau aus Eschborn erhielten wir einen Tip zu **Faery Tale Adventure**: Reicht es etwa nicht, einen Gegenstand einmal aufzunehmen? Na schön, probiert doch mal folgendes: auf „Game" gehen – „Pause" drücken – „Items" drücken – „Music" drücken – es erscheint nun „Take" darunter, damit kann man jeden Gegenstand beliebig oft nehmen. Kleiner Tip am Rande: mit der Maus auf „Take" gehen, Joystick in Port 1 anschließen – und Kaffee trinken...

Auch zu **Ports of Call** hat Alexander einen Handelstip auf Lager: Man sollte weniger rumschippen, sondern vielmehr handeln. Zuerst heißt es, ein paar Tage warten, dann legt man sich ein High-Tech Schiff für 10-11,5 Millionen zu. Teilweise liegt der Verkaufspreis 15 Millionen höher als der Einkaufspreis. 1.-31. Woche: meistens hohe Preise, 32.-35. Woche: sehr niedrige Preise (kaufen!!!), 36.-52. Woche: niedrige Preise. Alle zehn Wochen sollte man ins Büro schauen, in dieser bösen Welt gibt's nämlich viele Diebe!

Carrier Command: Wenn Ihr das Spiel unterbrecht und „The Best is yet to Be" eingebt, könnt Ihr mit einem

Film ab! Von der Leinwand grinst dir ein riesiges Mädchengesicht entgegen, und du siehst, wie ihre Finger über eine Tastatur huschen. Du kneifst die Augen zusammen, um lesen zu können, was die junge Dame geschrieben hat. Es steht auf S. 34.

Druck auf „6“ sämtliche Farben im Spiel sehen, mit „7“ die Geschwindigkeit erhöhen, und bei „9“ – ja, da laßt Euch überraschen! Gebt doch auch mal „Grow old along with me“ ein und drückt auf „+“. Um wieder ins normale Game zurückzugelangen, tippt Ihr „-“.

Axel Degwitz hat sich zu **Space Ace** Gedanken gemacht und einen Cheat herausgefunden. Startet das Spiel, gebt „DO DEMO DEXTER“ ein und drückt Return. Nun könnt Ihr Euch zurücklehnen und zusehen...

Für alle, die nicht ganz so faul sind, haben wir hier die Komplettlösung zu **Space Ace** anzubieten. An und für sich sollte es damit keine Probleme geben, das richtige Timing müßt Ihr allerdings schon selbst herausfinden.

Disk 1: Rechts, Links, Unten – R,L,L,L – U,O – O – Feuer – R,O
Disk 2: R,R – U,R – U,L – F – O – O – R – O – R – L – L
Disk 3: R – O – F – F – F,R – F,U – F – O,U – R,U – L
Disk 4: R – R – L – R – LR

Und noch ein Tip aus unserer Testküche: Wer in **Batman** gerne unendlich viele Leben möchte, gibt im Anfangsbild (wenn Batty und der Joker sich gegenüber stehen) nacheinander folgendes ein „J, A, M, M, M, M“. Mit F-10 kommt man jetzt sogar einen Level weiter!

Fragen??

Castle of Doom (PD): Im „Alchemists Chamber“ bin ich auf die Leiter geklettert. Wie kann ich diese noch höher besteigen, um in den nächsten Raum zu gelangen?

Warp: Nach Abschießen der vier Energiestationen, um den Schutzgenerator abzuschalten, verschwindet mein Raumschiff, und ich kann nicht weiterspielen. Es geht nur weiter, indem ich die Returntaste drücke, aber dann bleiben mir wieder acht Energiestationen zu vernichten. Gut, Programmierfehler kommen immer wieder vor, aber so einer? Gibt es noch andere, die vor demselben Problem stehen, und kann mir vielleicht jemand sagen, was man tun muß?

Ghouls 'n' Ghosts: Dieses Spiel habe ich nun bereits von vier Händlern bezogen, umgetauscht, etc. Dennoch läßt es sich auf meinem A500 (Kickstart 1.2 + 1.3) nicht laden. Was mache ich falsch? Auf neueren A500 (meiner ist ein Jahr alt) läuft das Programm problemlos.

Wer hier also Rat weiß, bitte schreibt uns. Wir werden die Antworten weiterleiten oder in einer der nächsten Ausgaben veröffentlichen. Natürlich seid Ihr alle herzlich eingeladen, uns auch Eure Fragen zu schicken, wenn Ihr mit irgendeinem Spiel Probleme habt. Wir werden sie abdrucken – und vielleicht habt Ihr ja schon bald die Antwort!

Komplettlösung Leisure Suit Larry II

Wir bedanken uns herzlich bei Gregor Mechtersheimer für diese tolle Lösung. Start frei für Larry!

1. In der Garage den Dollar mitnehmen
2. Im „Quikie Markt“ ein Los kaufen
3. In das „Krod“ Fernsehstudio gehen, der Dame am Schalter das Los zeigen und die richtigen Gewinnzahlen vorlesen.
4. Dann durch die grüne Tür und auf der Bank warten
5. Nun gewinnst du eine Kreuzfahrt und 1 Million Dollar pro Jahr.
6. Im „Molta Lira“ eine Badehose kaufen
7. Im „Quikie Markt“ etwas zu trinken, und im „Swabs Drugs“ Sonnenöl erwerben (linke Reihe hinten).
8. Um seinen Ausweis zu finden, sollte man zu Hause mehrmals im Abfall wühlen.
9. Desweiteren schadet eine neue Frisur nie, und im nun eröffneten Musikladen sollte man auch mal vorbeischauen (mit der Verkäuferin flirten).
10. Nun ab zum Schiff, zuvor darf man aber nicht versäumen, noch einen Blick durch das Zaunloch zu wagen und den Mann im „Coarsegold Encounter“ zu beobachten.
11. Zuerst geht man in die Kabine (unten rechts) und nimmt das Obst mit.
12. Danach schaut man mal ins Nachbarzimmer und geht auch gleich wieder.
13. Frisch frisiert geht man in die Bar und nimmt einen Dip mit.
14. Zurück in der Kabine zieht man die Badehose an, und bevor man sich ein Bad gönnt, nimmt man bei der Nachbarin noch etwas aus dem Nachtkästchen.
15. Im Schwimmbecken das Schwimmen nicht vergessen.
16. Bei einer Tauchübung findet man auch noch etwas
17. Nach dem Bad legt man sich eingeölt in die Sonne
18. Nach einem weiteren Kleiderwechsel begibt man sich auf die Brücke und legt den Schalter hinter dem Kapitän um. Achtung: Nicht zu nahe an den Kapitän oder die hintere Türe treten!
19. Ab zum Rettungsboot und hinein
20. Kaum zu Wasser gelassen, zieht man sich die Perücke über, schmeißt den Dip über Bord und benutzt nochmals das Öl.
21. Ist man angekommen, begibt man sich gleich in den Dschungel und nimmt eine Blume mit.
22. Endlich im Restaurant wartet man noch mal eine Ewigkeit, bevor man sich das Messer leiht, dann eilen wir wieder in den Dschungel.
23. Im Hotelzimmer nimmt man Seife und Streichhölzer mit.
24. Nach einem weiteren Friseurbesuch findet man am FKK-Strand ein Bikinihöschen.
25. Wir gehen zurück ins Hotelzimmer und wechseln die Kleidung.
26. Mit etwas Geld hilft man den fehlenden Körperformationen nach.
27. Nach einem wiederholten Friseurbesuch kommt man nun auch an den Agenten vorbei.
28. Nachdem das Kliff gemeistert ist, zieht man sich gleich wieder um und zückt schon mal die Blume.
29. Im Flughafen geht man mal wieder zum Friseur, dann begibt man sich auf die Suche nach einem Gepäckband und sucht alle Koffer ab, bis man etwas findet (Boom!).
30. Kaum hat man ein Ticket gekauft, bestellt man am Kiosk ein Special und findet in ihm eine Haarnadel.
31. Am Automat kauft man einen Fallschirm
32. Bei der Ticketkontrolle nimmt man sich etwas zu lesen mit und gibt es seinem Nachbarn im Flugzeug.
33. Nun nimmt man sich die Luftkrankheitstüte.
34. Im hinteren Teil des Flugzeuges öffnet man mit der Haarnadel die dritte Tür (rechts unten, nicht zu sehen), zieht den Fallschirm an, dreht den Türknauf und öffnet den Fallschirm.
35. Mit dem Messer befreit man sich aus dieser Lage.
36. Den Stock nicht vergessen und unter den Bienen durchkriechen.
37. Den Stock rammt man der Schlange ins Gebiß.
38. Auf dem Treibsand folgen wir dem markierten Weg.
39. Mit Hilfe der Lianen schwingen wir uns über den Bach.
40. Liane nicht vergessen und zum Strand gehen
41. Nach einer kleinen Pause

In rasantem Tempo geht's zu einem Gebäude mit der Aufschrift „Controller“. „Mist“ murmelst du, als du bemerkst, daß alle Männchen ihre Fahrkarten zücken. Willst du seelenruhig abwarten (S. 59), oder dem Vordermann das Ticket klauen (S. 12)?

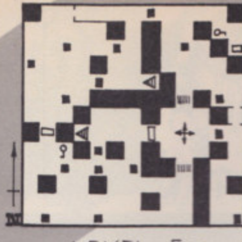
zurück zum Strand, etwas Sand mitnehmen und auf dem Rückweg die Asche aufheben.

42. Mit der Liane bereitet der Abgrund keine Probleme.

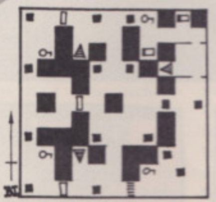
43. Den Sand streut man auf das Eis.

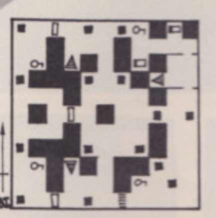
44. Auf dem Vulkan angekommen, geht man ganz zum Loch in der Mitte und bastelt eine Bombe. Man steckt die Tüte in das Haarwasser und benutzt die Streichhölzer.

45. Die Bombe gibt Larry in das Loch, dann eilt er zum Fahrstuhl und hinein – und wenn er nicht gestorben ist, dann sitzt er noch heute beim Friseur!



- LEVEL 5 -



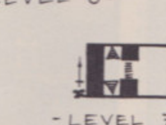


- LEVEL 6 -

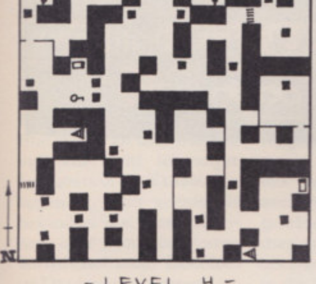
Bloodwych

I	HOLZWAND
■	STEINWAND
	TÜR IN HOLZWAND (EVTL. NUR MIT "COMMONKEY")
	TÜR IN STEINWAND (EVTL. NUR MIT SPEZ. KEY)
	GITTER (SIEHE OBEN)
▪	SÄULE
◄	TREPPE (NACH UNTEN)
▲	LOCH IN DECKE
▼	LOCH IM BODEN
	SCHALTER
☼	AUSLÖSE-FELD (EVTL. WAND AUF / RÜCKWEG VERSPERRT - NICHT IMMER SICHTBAR)
S	SHOP
	TELEPORT-KNOPF (MIT "GEM" SICHTBAR)
	VERSCHWINDENDE WAND (SCHALTER / AUSLÖSEFELD)
□	VERSCHWINDENDE SÄULE (SIEHE OBEN)
L	WIEDERBELEBUNGSRAUM
	WICHTIGER SCHLÜSSEL
+ ↕ ↻	DREH / UMKEHR - FELDER

GRAPHIC-ADAPTION: GET that CAT!



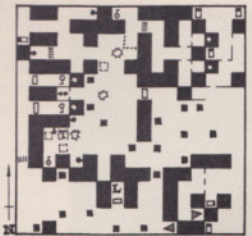
- LEVEL 7 -

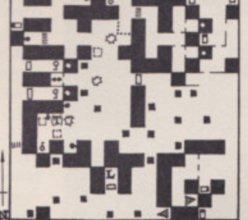


- LEVEL 4 -

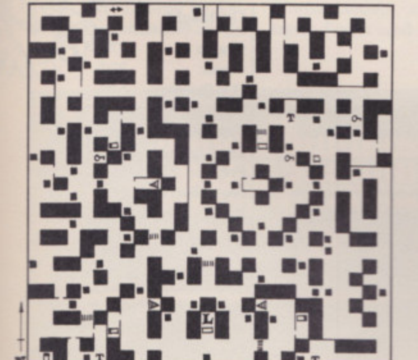
WITHIN THE DRAGON LIES THE POWER!

"YOU WILL NEVER DEFEAT ZENDIK IN HIS LAIR"

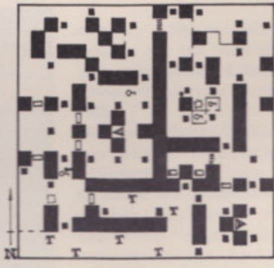




- LEVEL 3 -



- LEVEL 1 -



- LEVEL 2 -

Karten zu: Bloodwych

Wie gewohnt, auch diesmal wieder vom unschlagbaren Duo Andreas Schildbach (Karten) und Frank Matzke (Grafische Umsetzung). Ab in den Dragon's Tower...

In eigener Sache:

Zunächst einmal Danke für die vielen Lösungen zu Indy III, die wir bekommen haben. Leider war halt nur für eine Platz...

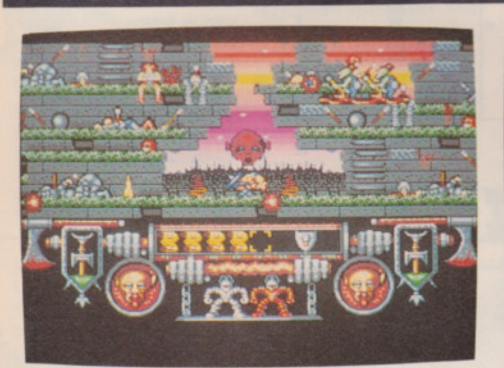
Macht aber trotzdem alle weiter so fleißig mit, immerhin wird jeder veröffentlichte Kurz-Tip mit 20,– DM und Karten oder Komplettlösungen mit 50,– bis 100,– DM (je nach Umfang) honoriert! Schickt Eure Hilfen bitte an:

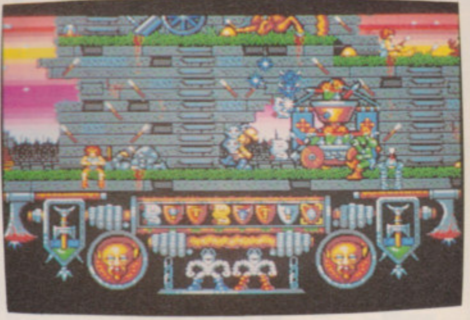
Joker Verlag
Kennwort: Know How
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

Pustekuchen! Das viele Wasser kommt nämlich ganz woanders her: Du wachst auf und stellst beschämt fest, daß du dein Bettchen ganz alleine nass gemacht hast! Pfui Deibel, gewöhn dir das doch endlich ab!!!



Was bei Horror- und Actionfilmen schon längst an der Tagesordnung ist, kommt jetzt anscheinend auch bei Computerspielen in Mode: das Kürzen! Erstes Opfer war das neueste Ballergame von Hewson – da mußten wir natürlich gleich mal nachschauen, ob etwas Wichtiges fehlt...





Fangen wir zur Abwechslung mit der Vorgeschichte an: Irgendwo ganz weit draußen hat man eine vergessene Androiden-Zivilisation entdeckt, die sich im Lauf der letzten tausend Jahre höchst bedenklich entwickelt hat und deswegen ausgelöscht werden soll. Die Jungs dort oben durchleben gerade eine Art Mittelalter – sie glauben an Arduck, den Gott ohne Haupt, hängen allen möglichen teuflischen Sekten an und sind auch sonst recht unangenehme Zeitgenossen. Deswegen wird jetzt ein todesmutiger Streiter losgeschickt, der mit dem wildgewordenen Haufen aufräumen soll.
Der Spieler darf sich auf der Gefechtskarte ein Androiden-Königreich herauspicken, das er zerlegen will, dann geht's auf zur Schlacht: Man muß sich von links nach rechts zur gegnerischen Fahne vorkämpfen, wobei es sich empfiehlt, alsbald nach Extrawaffen Ausschau zu halten, denn allein mit der Keule (Anfangsausstattung) kommt man nicht weit. Wenn die feindlichen Truppen aufgerieben sind, tritt man gegen den Obermotz persönlich an, der von der Bildschirmmitte aus auf einen feuert, während man ihn, ebenfalls ballernd, umkreist.
Die Ausstattung von Onslaught ist schon beeindruckend: Es gibt eine riesige Gefechtskarte mit 256 Feldern, 14 verschiedene Armeen von Wildschweinreitern bis zu Untoten, 16 Androidentypen vom Speerwerfer bis zum reitenden Skelett und die unterschiedlichsten Waffen. Dummerweise spielt sich trotzdem alles ziemlich gleich und – lahm! Schade, denn die Programmierer haben sich auch noch etliche Optionen einfallen lassen, wie zwei wählbare Schwierigkeitsstufen, drei Spielmodi, ja selbst die Karte läßt sich editieren und abspeichern. Auch die Grafiken sind schön bunt und gut animiert, die Musik von Maniacs of Noise ist sogar Spitzenklasse! Das Scrolling ruckelt zwar ein wenig (5 auf der nach oben offenen Ruckel-Skala), aber mein Bildschirm hat schon schlimmere Stotter-Partien gesehen. Über die Effekte kann man auch nichts Schlechtes sagen, aber es hilft halt alles nichts, wenn's mit der Spielbarkeit nicht stimmt! Das Game ist zwar höllisch schwer (und ab und zu ein bißchen unfair), aber dennoch eintönig: eigentlich nur geeignet für strategisch veranlagte „Hau drauf"-Fans, die vor schweren Spielen nicht zurückschrecken.
In puncto Kürzungen ist gar nicht so viel passiert, die Hintergrundgrafiken weisen immer noch reichlich Kriegerleichen auf. Die auffälligste Änderung ist, daß sich die Blutstropfen in Sternchen verwandelt haben. Die Todesschreie klingen nun anders, und aus lauter Angst vor der BPS sind die Gegner ganz grün geworden. Auch bei der (im übrigen hervorragenden) deutschen Anleitung hat die Zensorenschere zugeschlagen und ein paar Bildchen von barbarischen Göttern weggeschnippelt. In dieser Hinsicht könnt Ihr also beruhigt sein: Wenn Euch das Game nicht gefällt, liegt's zumindest nicht an den Kürzungen... (mm)

Onslaught

Grafik:	77%
Sound:	90%
Handhabung:	64%
Motivation:	61%
Gesamt:	73%

Für Experten
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: Hewson
Bezug: Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 02 21/44 30 56

Spezialität: Onslaught wird mit Poster aber ohne Sicherheitsabfrage geliefert – also Schreibschutz beim Speichern nicht vergessen!

Du entdeckst einen zweiten Ausgang, durch den du in eine andere Halle flüchtest. Nichts wie weg und schnell zum nächsten Zug auf S. 33.





Maniac Mansion

Die Ersten werden die Letzten sein, und die Letzten werden die Ersten sein .... Wohl aus diesem biblischen Grund kommt das allererste Lucasfilm-Adventure erst jetzt (endlich!) auch in der Amiga-Version heraus.



Der Amiga Joker meint: Maniac Mansion ist auch auf dem Amiga eine schrecklich-schöne Adventure-Erfahrung!

Mysteriöse Dinge geschehen in dem alten Landsitz, der von den Einwohnern im Ort nur „Maniac Mansion" genannt wird: Ein verrückter Professor als Hausherr, Blutspuren an den Wänden und ein recht lebendiger Leichnam in der Badewanne lassen es nicht gerade als besonders gute Idee erscheinen, dort zum Abendessen vorbeizuschauen! Trotzdem ist Dave grimmig entschlossen, diesem ungastlichen Ort heute nacht mit seinen Freunden einen Besuch abzustatten. Er hat aber nun wirklich ein berechtigtes Anliegen: Seine Freundin Sandy wurde entführt und wartet jetzt zitternd im Keller des Herrenhauses auf die schrecklichen Dinge, die der wahnsinnige Wissenschaftler Dr. Fred mit ihr vorhat...

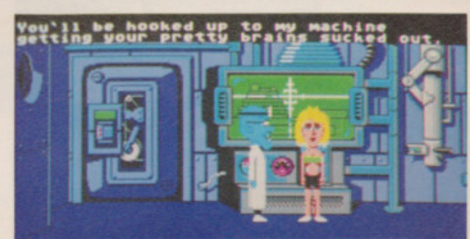
Worin die Aufgabe des Spielers besteht, dürfte damit bereits klar sein! Um das arme Kind aus den Klauen des Verrückten zu befreien, darf man sich außer Dave noch zwei (von insgesamt sechs) seiner Kumpels als Begleiter aussuchen. Von denen hat jeder spezielle Fähigkeiten, aber auch Schwächen, so daß der Lösungsweg je nach Zusammensetzung der Rettungsmannschaft immer ein wenig anders aussieht. Da das seltsame Herrenhaus auch entsprechend standesgemäße Ausmaße hat, ist man ganz schön beschäftigt, bis Dave seine Sandy wieder in die Arme schließen darf. Der Weg zum Ziel ist mit zahlreichen kleinen Rätseln gepflastert, deren Schwierigkeitsgrad im Lauf des Spiels ständig zunimmt. Die nötigen Informationen erhält man durch eingestreute Filmsequenzen, ein beigelegtes Poster und natürlich durch Suchen, Fragen, und nochmals Suchen!

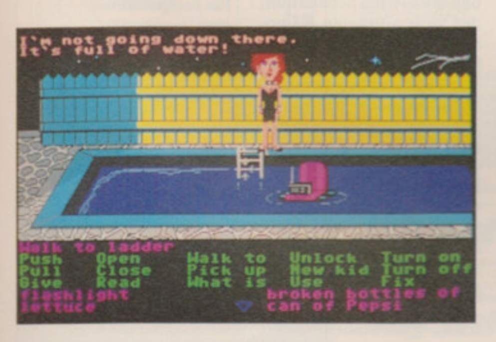
Gesteuert wird mit der Maus durch Anklicken einer Menüleiste, die 15 verschiedene Befehle enthält. Das funktioniert die meiste Zeit über ganz prächtig, nur in bestimmten Situationen führt erst längeres Rumprobieren zum Erfolg. Die (umfangreiche) Grafik ist recht witzig gemacht, vom handwerklichen her aber nicht weltbewegend: Daß sich die Haarfarbe mancher Figuren nicht vom Hintergrund abhebt, sollte auf einem Computer, der 4096 verschiedene Farben darstellen kann, eigentlich nicht passieren! Der Sound besteht neben einigen wenigen Musikstücken nur aus recht spärlich verwendeten Effekten, ansonsten herrscht Grabesstille.

Die beiden Game-Disks haben keinen Kopierschutz (Paßwortabfrage), eine Installation auf Festplatte ist möglich. Es werden zwei Laufwerke angesprochen, wer nur eins hat, darf sich schon mal auf ein hübsches Stück Arbeit freuen. Auf Disk Nr. 1 können bis zu zehn Spielstände abgespeichert werden.

Maniac Mansion ist mit Sicherheit eines der besten Adventures für den Amiga überhaupt. Die kleinen Mängel bei Grafik und Sound sind sofort vergessen, wenn man sich auf dieses intelligent und humorvoll gemachte Abenteuer erstmal eingelassen hat! (mm)

Spezialität: Zum Testzeitpunkt stand uns nur die englische Version zur Verfügung, inzwischen müßte das Game aber bereits in deutsch erschienen sein.





Maniac Mansion

Grafik:	71%
Sound:	54%
Handhabung:	83%
Motivation:	92%
Gesamt:	75%

Für Anfänger
Preis: ca. 75,– DM
Hersteller: Lucasfilm Games
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Magst du nur keine Fledermäuse, oder hast du etwas gegen Frauen im allgemeinen? Auf deiner hektischen Flucht zum nächsten Zug auf S. 33 rempelst du unschuldige Männchen um und richtest einen herrlichen Bit-Salat an!



„Virgin", die ja schon mit „Double Dragon II" zeigten, daß sie auch anspruchsvolle Prügelspiele umsetzen können, haben sich den nächsten Automaten vorgeknöpft: verantwortlich zeichnet diesmal Random Access, vielen sicher durch die Konvertierung von „Silkworm" bekannt.







Der Amiga Joker meint:
Ninja Warriors bietet knallharte Action – verpackt in opulente Grafik!

Wenn es nach der Vorgeschichte von Ninja Warriors geht, werden wir demnächst, genauer gesagt im Jahre 1993, von einem Diktator namens Bangler regiert, dessen korrupte Truppen die ganze Welt kontrollieren. Gottseidank gibt es da noch eine Untergrundbewegung, die diesen Wahnsinn mit Hilfe von zwei Roboter-Ninjas stoppen will. Die beiden Killermaschinen haben nur einen Haken: sie müssen von Menschen gesteuert werden – und das ist genau der Punkt, an dem der/die Spieler eingreifen müssen, um Banglers Herrschaft per Joystick oder Tastatur zu beenden.

Zu meiner Verwunderung stellte ich fest, daß das Geschehen nur im mittleren Drittel des Bildschirms stattfindet, aber der Grund dafür wurde schnell deutlich: Jeder der sechs Level ist riesig, und es erscheinen ständig neue Grafiken, die *während* des Spiels nachgeladen werden! Die gut animierten kleinen Figuren sind sehr detailreich gezeichnet, so wird z.B. der metallische Unterbau sichtbar, wenn einer der Blech-Ninjas einen Teil seiner Kleidung verliert. Die Level sind alle sehr verschieden und abwechslungsreich, es wimmelt nur so von Soldaten, mutierten Quasimodos, feindlichen Ninjas, Feuerspeiern, Kettenschwingern und Flugmenschen, die es gar nicht abwarten können, von den rasiermesserscharfen Ninjaschwertern zerteilt zu werden. Aber das ist längst nicht alles: Meuten von Panzern, Killerdroiden und dressierten Schäferhunden wollen unseren Kämpfern an's Leder, äh, Gehäuse.

Die Gegner haben die Angewohnheit, sich mit einem großen Blutspritzer von dieser Welt zu verabschieden, es tropft förmlich aus dem Monitor! Netterweise wird das zur Wirkungssteigerung auch noch von sehr realistisch gemachten Geräuschen untermalt; ansonsten gibt's (außer der dudelnden Titelmusik) keinen Soundtrack. Die Steuerung der Spielfigur ist ausgezeichnet, der Spieler hat schon bald alles im Griff – trotz zweier verschiedener Waffen muß man nicht auf die Tastatur zurückgreifen, es sei denn, man hat nur einen Joystick (dann siehe Menü: „F 10").

Mal abgesehen davon, daß Ninja Warriors sicher nicht den Friedensnobelpreis bekommen wird, ist es ein sehr gutes, actionreiches Game, das hervorragend umgesetzt wurde. Für den etwas klein geratenen Screen wird man durch Massen von Grafik und ein feines, wenn auch brutales Gameplay entschädigt. Die Anleitung ist nur teilweise in deutsch, unverständlicherweise hat man die Geschichte nicht mitübersetzt. Das Spiel wird auf zwei Disketten geliefert, die man lobenswerterweise nicht allzuoft wechseln muß. (mm)

Ninja Warriors

Grafik:	83%
Sound:	75%
Handhabung:	81%
Motivation:	85%
Gesamt:	81%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Virgin
Bezug: International Software
Postfach 830110
5000 Köln 80
Tel.: 0221/604493/96

Spezialität: Highscores werden nicht gespeichert. Unser Testmuster sträubte sich nach dem Game Over manchmal, die erste Disk anzunehmen – im Notfall hilft da nur Rebooten.

Kaum im Zimmer gibt's kein Halten mehr: Voller Gier stürzt du dich mit ihr auf das Wasserbett. Vor dem Vergnügen muß aber gewürfelt werden. Bei 1-5 weiter auf S. 35, bei 6 geht's auf S. 14.

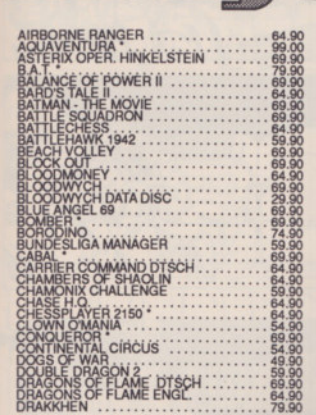




Unseren Versand erreichen Sie unter:

0221/443056
(Sammelnummer)

FAX-NUMMER: 0221/447161



Titel	Preis
AIRBORNE RANGER	64.90
AQUAVENTURA *	99.00
ASTERIX OPER. HINKELSTEIN	69.90
B.A.T. *	79.90
BALANCE OF POWER II	69.90
BARD'S TALE II	64.90
BATMAN - THE MOVIE	69.90
BATTLE SQUADRON	69.90
BATTLECHESS	64.90
BATTLEHAWK 1942	59.90
BEACH VOLLEY	69.90
BLOCK OUT	69.90
BLOODMONEY	64.90
BLOODWYCH	69.90
BLOODWYCH DATA DISC	29.90
BLUE ANGEL 69	69.90
BOMBER *	69.90
BORODINO	74.90
BUNDESLIGA MANAGER	59.90
CABAL *	69.90
CARRIER COMMAND DTSCH	64.90
CHAMBERS OF SHAOLIN	64.90
CHAMONIX CHALLENGE	59.90
CHASE H.Q.	64.90
CHESSPLAYER 2150 *	64.90
CLOWN O'MANIA	54.90
CONQUEROR *	69.90
CONTINENTAL CIRCUS	54.90
DOGS OF WAR	49.90
DOUBLE DRAGON 2	59.90
DRAGONS OF FLAME DTSCH	69.90
DRAGONS OF FLAME ENGL.	64.90
DRAKKHEN	79.90

Titel	Preis
KINGSQUEST I,II,III	89.90
KULT	64.90
LANCASTER	59.90
LASER SQUAD	54.90
LEISURE SUIT LARRY	69.90
LEISURE SUIT LARRY II	89.90
LIFE & DEATH *	64.90
LIGHTFORCE	69.90
LOOM * 1/90	79.90
LORDS OF RISING SUN DTSCH	84.90
MANHUNTER	74.90
MANIAC MANSION - DEUTSCH	69.90
MICROPROSE SOCCER	69.90
MIDWINTER *	64.90
MILLENIUM 2.2	69.90
MOONWALKER *	64.90
NEUROMANCER *	64.90
NEVER MIND	54.90
NEW ZEALAND STORY	69.90
NORTH & SOUTH	69.90
OIL IMPERIUM	59.90
OMEGA	79.90
OPERATION THUNDERBOLT	69.90
ORIENTAL GAMES *	69.90
OTHELLO KILLER *	59.90
PERSONAL NIGHTMARE	79.90
PHARAO	69.90
PICTIONARY	74.90
PLAYER MANAGER DEUTSCH *	59.90
POLICE QUEST I	69.90
POLICE QUEST II *	89.90
POPULOUS	69.90
PORTS OF CALL VERS. 2.0	74.90

Titel	Preis
SUPERWONDERBOY IN MONSTER	69.90
SWORD OF TWIGLIGHT	69.90
TABLE TENNIS SIMULTAOR	54.90
TANK ATTACK	64.90
TEST DRIVE II	69.90
THE CYCLES	64.90
THE UNTOUCHABLES *	69.90
THEIR FINEST HOUR *	79.90
TIMES OF LORE *	69.90
TOM + JERRY 2	64.90
TOOBIN	49.90
TOWER OF BABEL *	69.90
TRACK ATTACK *	64.90
TRACKSUIT MANAGER	54.90
TRIAD	74.90
TRIAD II	64.90
TURBO OUTRUN	69.90
TV SPORTS FOOTBALL DTSCH	74.90
TWINWORLD	69.90
ULTIMA V * 2/90	79.90
UMS DTSCH	64.90
UMS SCENERY I	34.90
UMS SCENERY II	34.90
WATERLOO	69.90
WAYNE GRETZKY	69.90
WEIRD DREAMS	74.90
WINNERS COMPILATION	79.90
X-OUT	59.90
XENOMORPH *	69.90
XENON II	69.90
XENOPHOBE	69.90
XYBOTS	54.90
ZAK MC KRACKEN DEUTSCH	69.90

ACHTUNG! FÜR VIELE AKTUELLE SPIELE HABEN WIR DEMO-VERSIONEN! Pro Stück 5.50 DM (für Clubmitglieder 3.50 DM)

Titel	Preis
DUNGEONMASTER 1 MB DTSCH	74.90
EAST VS WEST *	69.90
EMPEROR OF THE MINES	64.90
EPOCH *	69.90
EUROPEAN SPACE SIM.	79.90
F 16 COMBAT PILOT	64.90
F 16 FALCON DTSCH	84.90
F 16 FALCON MISSION DTSCH	59.90
F 19 STEALTH FIGHTER *	79.90
F 29 RETALIATOR *	74.90
FAERY TALE ADVENTURE	59.90
FALLEN ANGEL	49.90
FIENDISH FREDDY	64.90
FIGHTING SOCCER	69.90
FLIGHTSIMULATOR II dtsch	105.00
FUGGER	59.90
FUTURE WARS	69.90
GALAXY FORCE	69.90
GAZZAS SUPER SOCCER	64.90
GHOSTBUSTERS 2	69.90
GHOULS'N GHOSTS	64.90
GIANTS	74.90
GOLD OF THE AMERICAS	69.90
GOLDRUSH	69.90
GRAND OUVERT	49.90
GRAND PRIX CIRCUIT	69.90
GRAND PRIX MASTER	49.90
GREAT COURTS	69.90
GUNSHIP	79.90
HARD DRIVIN	59.90
HAWAIAN ODYSEE	49.90
HIGHLIGHTS	59.90
HILLSFAR	64.90
HONDA RVF DEUTSCH	69.90
HOSTAGES	34.90
HOUND OF SHADOW *	69.90
INDIANA JONES II - ADV.	69.90
INDIANAPOLIS 500 *	69.90
INFESTATION *	64.90
INTERPHASE	69.90
IRON LORD	69.90
IT CAME F.THE DESERT 1MEG	79.90
KAISER	109.00
KEEF THE THIEF	69.90
KENNEDY APPROACH	69.90
KICKOFF	49.90
KICKOFF EXTRA TIME	34.90
KING ARTHUR	69.90
KINGDOM OF ENGLAND	64.90

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Titel	Preis
POWERDRIFT	64.90
POWERDROME	64.90
PRECIOUS METAL	69.90
PRINCE *	69.90
PROMISED LANDS	39.90
QUARTZ	69.90
QUEST FOR THE TIMEBIRD	69.90
RAINBOW WARRIOR	64.90
RALLEY CROSS *	49.90
RED LIGHTNING	74.90
RICK DANGEROUS	64.90
RINGS OF MEDUSA	74.90
ROCK & ROLL	64.90
RODEO GAMES	60.90
ROLLER COASTER RUMBLER	54.90
RUNNING MAN	64.90
SCENERY CALIFORNIA	39.90
SCENERY MUSCLE CARS	34.90
SCENERY SUPERCARS	39.90
SHADOW OF THE BEAST	84.90
SHINOBI	49.90
SHOOT EM UP	74.90
SHUFFLEPUCK CAFE	64.90
SIDMON (MUSIK)	74.90
SILENT SERVICE	69.90
SILKWORM	54.90
SIM CITY	74.90
SOCCER MANAGER PLUS	49.90
SPACE ACE	99.00
SPACE QUEST I	69.90
SPACE QUEST II	69.90
SPACE QUEST III	89.90
SPEEDBALL	64.90
STADT DER LWEN	99.00
STAR COMMAND	74.90
STARFLIGHT	69.90
STARTREK V *	64.90
STORMLORD	49.90
STUNT CAR RACER	69.90
SUPERLEAGUE SOCCER	64.90

VERSANDKOSTEN:
Bei Rechnungssummen ab 140.00 DM
versandkostenfreie Lieferung!
4.00 DM pauschal bei Rechnungssummen zwischen
80.00 DM und 140.00 DM
6.00 DM pauschal bei Rechnungssummen bis 80.00 DM

Eilpost und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

DEMOS

Titel	Preis
C LIGHT DEMO	5.50
CIRCUS ATRACTION DEMO	5.50
CLOWN O'MANIA DEMO	5.50
DRIVIN FORCE DEMO	5.50
DYTER 07 DEMO	5.50
FANTAVISION DEMO	5.50
FIENDISH FREDDY'S DEMO	5.50
GREAT COURTS DEMO	5.50
HOUND OF SHADOW DEMO	5.50
INFESTATION DEMO	5.50
JEANNE D'ARC DEMO	5.50
JET DEMO	5.50
LANCASTER DEMO	5.50
LEGEND OF FAERGAIL DEMO	5.50
OILIMPERIUM DEMO	5.50
PHARAOH DEMO	5.50
POWERDROME DEMO	5.50
RALLY CROSS DEMO	5.50
ROCK'ROLL DEMO	5.50
SHADOW OF THE BEAST DEMO	5.50
SPACE ACE DEMO	5.50
STRYX DEMO	5.50
X-OUT DEMO	5.50
XENOMORPH DEMO	5.50

Hallo, Freunde aus Bonn!
Am 1.3.90 ist Eröffnung der Bonner Filiale.
Und Ihr seid alle herzlich dazu eingeladen.

Wußten Sie, daß wir ständig einige tausend Programme auf Lager haben? Oder daß bei uns der Versand abgeht wie die Post? Und das wir ganz Eilige auch per Eilpost beliefern? Das wir Reklamationen kulant und schnell behandeln?

Probieren Sie uns mal!

Joysoft — FILIALE DÜSSELDORF 1

4000 D'dorf 1, Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 - 36 44 45
Mo-Fr von 10 bis 18 Uhr 30, Mittwochs bis 14 Uhr,
Samstags bis 14 Uhr, langer Samstag bis 18 Uhr
Filialleitung: Beatrice Bürger

Joysoft — FILIALE KÖLN 1

5000 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, Telefon 02 21 - 23 95 26
Mo-Fr von 10 bis 13 Uhr und von 14 bis 18 Uhr 30,
Samstags bis 14 Uhr, langer Samstag bis 16 Uhr
Filialleitung: Theo Hilgers

SCHON DAVON GEHÖRT?



Clubunterlagen finden Sie in unserer kostenlosen Preisliste!



FILIALE KÖLN 41

BLITZ -VERSAND und LADENVERKAUF

5000 Köln 41, Gottesweg 157, Tel. 02 21 - 44 30 56
Mo-Fr von 10 bis 18 Uhr 30, Samstags bis 14 Uhr
Die freundlichen Leute an den Versand-Telefonen heißen:
Gabi, Petra, Irena, Ulli, Biggi, Detlef, Raimund, Holger und Guido

The unbelievable AMIGA Joker IN CONCERT

PARKETT

KNAK

INIRO DUCIONE

SCHERZO



ADAGIO CON SENTIMENTO

CAPRICCIOSO

FUGA DEL DIAVOLO

PAF

FORTE VIVACE

FORTISSIMO VIVACISSIMO

FINALE FURIOSO

Bravo-Bravissimo

FREI NACH WILHELM BUSCH

Vom Tellerwäscher zum deutschen Kaiser – die Spielidee dieses Computerklassikers hat schon was für sich! In einer feudal ausgestatteten Luxusversion versucht das Wirtschafts-Strategiespiel eine Brücke zu Gesellschaftsspielen herkömmlicher Art zu schlagen.



Der Amiga Joker meint: Hier liegen Feudalherren richtig: Kaiser bietet Bewährtes im Nobel-Look!







Geradezu feudale Landschaften, nicht wahr?

Wie sieht das Klettern auf der aristokratischen Karriereleiter nun in der Praxis aus? Jeder der acht möglichen Mitspieler fängt im Jahre des Herrn 1700 bei Null an und muß versuchen, möglichst großen Reichtum anzuhäufen – und das schneller als seine Mitstreiter. Dazu kann er Mühlen und Mietshäuser errichten, Getreidefelder anbauen, Steuern und Kornverteilung festlegen (ohne daß ihm sein Volk davonläuft!) und mit seiner Armee Freunde besuchen. Je besser er wirtschaftet, um so weiter steigt er in Adelskreisen auf. Interessant ist auch die Möglichkeit, 25 Jahre später, also 1725 zu beginnen: Das hat den Vorteil, daß man dann schon ein gewisses Vermögen hat und gleich mit dem Kriegführen anfangen kann...

Das Spiel beeindruckt durch die witzig animierte, detailreiche und stimmungsvolle Grafik, die sich in jeder Runde ändern kann: Vom einsamen Reiter in der Landschaft, strömendem Regen oder Sonnenschein, bis hin zu allem möglichen Getier ist ständig Abwechslung auf dem Screen angesagt. Alle Aktionen sind über das Anklicken von Objekten steuerbar, der Klick auf die Kanone bedeutet zum Beispiel Krieg. Ungeduldige Thronanwärter dürften durch die mißlungene Mausabfrage allerdings bald zur Raserei getrieben werden! Die maximale Zugzeit pro Runde beträgt (wahlweise) zwei oder drei Minuten. Stolze Besitzer einer 1MB-Speichererweiterung kommen in den Genuß von recht lustigen Soundeffekten.

Kaiser wird in einer Verpackung geliefert, die allein schon durch ihre Größe beeindruckt – ein wohnungsloser Student könnte darin problemlos überwintern! Doch der Großraumcontainer ist noch gar nichts gegen die darin befindliche Landkarte: fast ein Quadratmeter Brennholz, damit unser armer Student nicht frieren muß. Aber im Ernst, wozu soll das Kolossalwerk gut sein? Der einzige Sinn besteht darin, daß man alle Bauwerke, die man im Lauf des Spiels errichtet, nochmals mit Spielsteinen auf der Karte markieren kann. Ob dadurch wirklich eingefleischte Brettspieler vor den Rechner gelockt werden können, ist mehr als fraglich. Genausogut hätte man ein Paar kaiserliche Pantoffeln beipacken können; auf den Spielverlauf hätten sie ebensowenig Einfluß gehabt!

Mal abgesehen von dem Gag mit der Karte ist das Game bestens gelungen, allein die feierliche Sterbeszene ist das Geld schon fast wert. Es fragt sich nur, ob die Spielidee im Vergleich zu anderen Wirtschaftssimulationen mit aktuellerer und komplexerer Thematik nicht zu einfach ist. Aber was soll's, die aufwendige Aufmachung macht das Spiel in jedem Fall zu einer Geschenkidee erster Güte: Lang lebe unser „Kaiser"! (Felix Bübl)

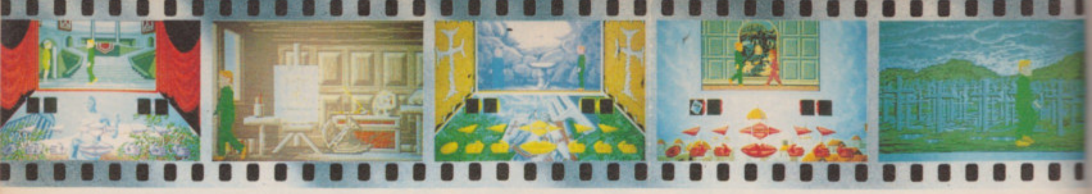
Kaiser

Grafik:	81%
Sound:	73%
Handhabung:	70%
Motivation:	68%
Gesamt:	73%

Für Anfänger
Preis: ca. 129,– DM
Hersteller: Creative Computer Design
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

Spezialität: Ausführliche deutsche Anleitung mit historischem Kapitel. Zwei Disketten, Spielstände sind abspeicherbar.

Lässig erkletterst du einen Hocker und orderst eine „Digi Mary". Über dem Glasrand erblickst du das herausfordernde Lächeln eines sexy Bit-Vamps. Erwiderst du den Blick **(S. 25)**, oder flüchtest du voller Panik **(S. 45)**?



Wer schon immer das Bedürfnis verspürt hat, dem ollen Cäsar einmal bei seinen Sauf- und Freßorgien Gesellschaft zu leisten, oder sein Abendessen in König Arthurs Tafelrunde einzunehmen, der ist bei dem neuen Zeitreise-Adventure von Empire an der richtigen Adresse!





TIME

Leider ist die (viersprachige) Anleitung von „Time" recht knauserig mit genaueren Angaben zur Hintergrundgeschichte, so daß man die Story größtenteils erraten muß: In einer fernen Zukunft wird unsere Erde von Mekanoiden (künstlichen Menschen) tyrannisiert. Die Erdoberfläche besteht aus einem einzigen Trümmerhaufen, die meisten der übriggebliebenen Humanoiden (also Menschen wie du und ich) befinden sich in Satelliten, die den geschändeten Planeten umkreisen. Aus nicht näher aufklärbaren Gründen ist es jetzt dringend erforderlich, daß ein noch unvollständiger „Sekurimek" zusammengesetzt wird, dessen fehlende Teile irgendwo in der Vergangenheit verstreut liegen. Dazu wird der Agent Dr. Hunter (das bist du!) auf die Raumstation Historisat beordert, wo er nach einigen Schwierigkeiten mit den etwas seltsamen Besatzungsmitgliedern seinen Auftrag erhält: Mit Hilfe von zwar vorhandenen, aber erst zu findenden Zeitmaschinen soll er fünf bekannte Persönlichkeiten der Vergangenheit aufsuchen, die ihm bei seiner Aufgabe behilflich sein können. Bis man alle fünf Berühmtheiten (von Cäsar bis zum alten Merlin) aufgetrieben hat, vergeht allerdings einige Zeit – über hundert Orte wollen besucht und erforscht sein, ehe das futuristische Puzzle gelöst ist!

Das Spiel hat eine durchaus sehenswerte Grafik mit passabel animierten Akteuren. Unverständlicherweise hat man für die Darstellung der eigentlichen Handlung nur einen winzig kleinen Screen-Ausschnitt reserviert; den größten Teil des Bildschirms nehmen die Symbole ein, mit denen man per Mausklick den Helden dirigiert: Neben zwei Händen, die für die Standardfunktionen Aufnehmen und Ablegen bestimmt sind, gibt es ein Joker-Feld, mit dem sich die meisten anderen Aktionen bewerkstelligen lassen. Ein Auge öffnet sich, wenn Dr. Hunter an irgendwelchen interessanten Dingen vorbeigeht, und mit einer Stockwerksanzeige kann man die Etage wechseln. Das Speichern und Laden von Spielständen geschieht an einem der vielen Terminals in der Raumstation, dort erhält man auch alle möglichen Auskünfte. Der Lautsprecher bekommt recht wenig zu tun: nach der hübschen Titelmelodie wird er nur noch durch gelegentliche Geräusche aus seinem Tiefschlaf gerissen.

Die Motivation läßt bei Time schnell nach – die Handlungs- und Auswahlmöglichkeiten sind auf die Dauer einfach zu beschränkt; dazu ist vieles zu offensichtlich, manche Geschehnisse sind dafür wieder rein vom Zufall diktiert. Ein weiteres Manko ist die ungenaue Steuerung (Nachlaufen) der Spielfigur über diverse Pfeil-Symbole. Somit mag Time ein Mordsspaß für gelangweilte Mekanoiden sein, für uns Humanoide gibt es gottlob eine Menge besserer Adventures! (wh)



Time

Grafik:	70%
Sound:	49%
Handhabung:	62%
Motivation:	55%
Gesamt:	59%

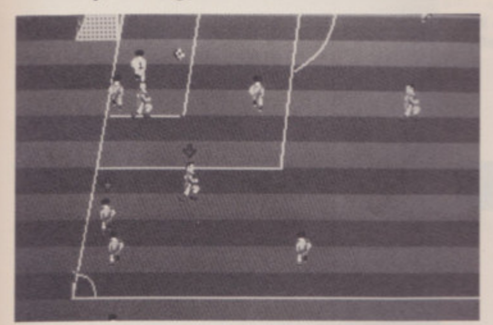
Für Anfänger
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Empire
Bezug: Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Zwei Disketten, kein Kopierschutz! Die Bildschirmausgaben sind komplett in Deutsch.

Der Seegang im Wasserbett wird immer stärker. Du hast Mühe, dich an ihr festzuhalten! Würfle: Bei 1-3 weiter auf **S. 35**, bei 4-6 geht's zu **S. 73**.

Fußball ist nicht nur bei uns der Volkssport Nummer 1, kein Wunder, daß die Softwarehäuser Kickerprogramme wie am Fließband produzieren! Meist wird der fußballvernarrte Computer-Freak jedoch herbe enttäuscht: Bis auf „Kick off" und „Micro Prose Soccer" tummeln sich eigentlich ausschließlich Flops am Markt. Sind die beiden neuesten Balltreter-Games nun echte Stürmer oder lahme Enten?

Kenny Dalglish Soccer Match vs. Bodo Illgner's Super Soccer





Kenny Dalglish Soccer Match

Kaum ist das Spiel geladen, erscheint auch schon das Konterfei des hierzulande wenig bekannten englischen Star-Kickers und Titelhelden auf dem Screen. Sodann erklingt eine Titelmelodie, die Spieler mit empfindlichen Ohren schreiend aus dem Zimmer stürzen läßt. Wer dennoch ausharrt, bekommt Gelegenheit, die Anzahl der Mitstreiter (Zwei-Spieler-Modus), den Game-Speed, Mannschaftsnamen, sowie Spieldauer und -stärke festzulegen. Mr.Dalglish läßt noch schnell eine hochintelligente Weisheit in einer Sprechblase ab (z.B. „Winning is hard, loosing is harder"), und die beiden Teams wackeln auf den Rasen.

Anpfiff: Sofort stürmt meine Mannschaft in die gegnerische Hälfte, ein Pfeil signalisiert den Spieler, der sich gerade in Reichweite des Balles befindet. Sagte ich gerade Ball? Das Sprungverhalten des Leders erinnert eher an einen nassen Sack voller Ziegelsteine! Aber damit nicht genug: Die Computergegner agieren allesamt auf Bezirksliga-Niveau, auch kann es passieren, daß der Ball nach einem unglücklichen Schuß unverrückbar am Tor hängenbleibt. Von der miserablen Animation und dem schauderhaften Ruckelscrolling ganz zu schweigen! Nein, mit diesem Game hat sich das englische Label „Impressions" ein schlimmes Eigentor geschossen – ehrliche Käufer sollten mit Schmerzensgeld entschädigt werden!



Kenny Dalglish Soccer Match

Grafik:	22%
Sound:	12%
Handhabung:	40%
Motivation:	34%
Gesamt:	27%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Impressions
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Eigentlich nur, daß es ziemlich schnell lädt...

Bodo Illgner's Super Soccer

Das „Empire"-Game macht eine weit bessere Figur: Zu Beginn bestimmt man auch hier, ob der Gegner elektronischer oder menschlicher Natur sein soll. In einem Untermenü kann dann noch die Spielzeit eingestellt, die Mannschaft editiert und zwischen einem Liga-, Supercup- oder Freundschaftsspiel gewählt werden. Wer sich bei Standardsituationen wie Anstoß, Eckball, Freistoß oder Elfmeter noch nicht sicher genug fühlt, kann sie unter dem Menüpunkt „Practice" trainieren. Auch in Sachen Spielbarkeit hat Bodo die Nase vorne: Der Ball hüpft hier zwar ebenfalls reichlich holprig, jedoch lassen sich die Kicker viel besser steuern. Die Perspektive ist interessant, im Mittelfeld sieht man das Geschehen stets aus einer Seitenansicht, im Strafraum blickt man direkt auf das Tor. Der ständige Wechsel ist zunächst etwas verwirrend, aber man gewöhnt sich bald daran. Besonders gefallen hat uns die Idee mit dem „Kickometer". Je länger man den Feuerknopf gedrückt hält, desto stärker der Schuß! Für ein genaues Timing sorgt eine Anzeige am unteren Bildschirmrand. Digitalisierte Schiedsrichter-Kommentare und frenetischer Jubel der Fans sorgen für die nötige Stadionatmosphäre.

Endstand

Beide Games sind nicht der Weisheit letzter Schluß, dennoch gewinnt Bodo Illgner das Match etwa 148 zu 0. Begeisterte Amiga-Fußballer dürfen also getrost mal einen Blick riskieren. (Carsten Borgmeier)

Bodo Illgner's Super Soccer

Grafik:	74%
Sound:	61%
Handhabung:	70%
Motivation:	71%
Gesamt:	69%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Empire
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31

Spezialität: Das Spiel wird auch unter dem Namen „Gazza's Super Soccer" vertrieben. Unserem Testexemplar lag ein ödes Poster und ein schofliger Mini-Sticker bei.

Aus ist's mit der Seelenruhe! Weil du keinen Fahrschein vorweisen kannst, wirst du von heranstürzenden Stop-Bits neu formatiert. Freu dich auf S. 75.

Der vermeintliche Erzrivale Atari hat gar ein eigenes Software-Label namens „ARC Software", das sich nicht scheut, seine Games auch für unsere „Freundin" zu veröffentlichen. Vorurteilslos, wie wir nunmal sind, haben wir zwei brandneue Konfliktsimulationen aus diesem Haus unter die Lupe genommen.

Beide Packungen enthalten jeweils eine Diskette, sowie eine viersprachige Übersetzung der englischen Anleitung (welche übrigens von einem Atari-Logo geschmückt ist – Amiga-Puristen also Augen zukneifen!). Schnappen wir uns zunächst einmal...



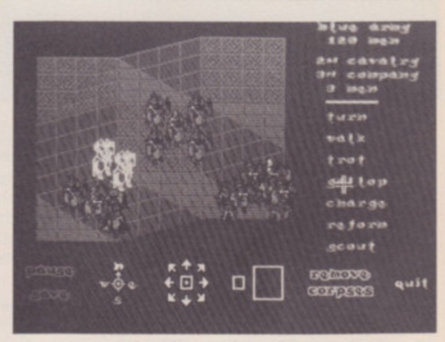
Borodino: Hier hat – laut Geschichtsbuch – Napoleon den Russen eine böse Niederlage zugefügt.

Borodino

...und verfüttern es an den Rechner. Wie beim Vorgänger „Waterloo" begleitet man auch hier Napoleon auf einem Feldzug, diesmal geht's gegen den russischen Heeresführer Kutusov, beziehungsweise um deren Schlacht bei Borodino. Am Anfang stehen die üblichen Formalitäten: Will man nun lieber Napsis oder Kutusovs Berater sein? Wie man sich auch entscheidet, den Gegenpart übernimmt stets der Amiga. Sodann folgen einige Angaben zur Befehlsausgabe und die schwerwiegende Entscheidung, ob man den tatsächlichen Geschichtsverlauf ändern möchte oder nicht. Ist auch diese Frage geklärt, findet man sich am 7. September 1812 auf einem lauschigen Feldherrenhügel wieder.
Zur Technik: Da der Bildschirm nach jeder Truppenbewegung komplett neu aufgebaut wird, zieht sich die Schlacht ganz schön in die Länge. Auch ist die Befehlsleiste sehr schlecht lesbar, da sie nur kurz zu sehen ist und zudem auf einem amerikanischen Zeichensatz aufbaut, der reichlich willkürlich Trennungen vornimmt. Ein weiterer Schwachpunkt sind die schwer erkennbaren Geländeformationen – Hügel oder Senken sind kaum auszumachen. Auch die Befehlseingabe gibt sich kompliziert: Innerhalb von 15 Minuten müssen acht Befehle eingetippt werden. Nur mit der Maus gesteuert wird hingegen...

Prince

...das allerdings eher im Fantasy-Bereich, denn in der Historie angesiedelt ist. Hier muß in acht verschiedenen Landschaften (Inseln) ein feindlicher Prinz besiegt werden. Nachdem die Stärke der eigenen Truppen festgelegt wurde, erhält man über vier Zoom-Stufen einen Überblick über seine Mannen und erteilt die entsprechenden Befehle. Dabei wird mit der Maus zwischen Regiments- und Kompanieebene umgeschaltet. Das Gelände hat entscheidenden Einfluß auf die Truppen-Bewegungen und sollte daher sorgfältig berücksichtigt werden – besonders in den höheren Zoom-Stufen verliert man sonst leicht den Überblick. Leider ist der Bildausschnitt viel zu klein, auch sind die unterschiedlichen Anführer dank schlechter Farbwahl kaum auszumachen. Immerhin erklingt hier Waffengeklirr und das Gestöhne der Verwundeten aus dem Lautsprecher, und per Null-Modem ist sogar eine Feldschlacht gegen menschliche Gegner möglich.
Fazit: Die ewigen Atari-Hasser haben mal wieder recht behalten, keines der beiden Spiele kann wirklich überzeugen. Was aber nicht ausschließt, daß der eine oder andere eingefleischte Strategie-Freak nicht doch einmal einen Blick riskieren sollte. (wh)



Prince: Trotz viel Zoomerei nur mäßiger Spielspaß.



Borodino

Grafik:	46%
Handhabung:	32%
Motivation:	57%
Gesamt:	45%

Variabel
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: ARC
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Kein Kopierschutz, Save-Option vorhanden. Im Lieferumfang ist eine Umgebungskarte und ein Filzstift enthalten.



Prince

Grafik:	51%
Sound:	43%
Handhabung:	43%
Motivation:	43%
Gesamt:	45%

Variabel
Preis: ca. 69,-DM
Hersteller: ARC
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Man wird das Gefühl nicht los, daß das Game für zwei Spieler konzipiert ist. Warum sind dann aber zwei Rechner und Null-Modem erforderlich?

Im Hinblick auf Glasnost und Perestroika und nicht zuletzt die friedliche Revolution vom 9. November 1989 in der DDR, wirkt ein Game, das die Frühzeit des Kalten Krieges wieder aufwärmt, nicht gerade zeitgemäß. Der Hersteller Time Warp möchte sein neues Adventure daher auch als historisches Spiel verstanden wissen...

Der geschichtliche Charakter soll durch ein paar besondere Features betont werden: So werden viele für die damalige Zeit typische Begriffe, wie „Bizone" oder „Alliierter Kontrollrat" in der deutschen Anleitung erklärt. Wohl eher als netter Gag am Rande zu verstehen ist das Audiotape mit alten „Wochenschau"-Klängen, das dem Game beiliegt. Diese Kassette kommt gleich zweimal zum Einsatz: Ganz zu Anfang wird sie zur Untermalung des Vorspanns benutzt; während des Spiels erzeugt sie dann die originalgetreue Atmosphäre, wenn sich der Held im Kino die Wochenschau (aus digitalisierten Schwarzweiß-Bildern) ansieht.

Natürlich besteht der Zweck des Spiels nicht darin, alte Wochenschaufilme zu bewundern, vielmehr muß man als CIA-Agent im Berlin des Jahres 1948 eine gestohlene Atombombe ausfindig machen. Dabei wird man mit einigen typischen Geschehnissen konfrontiert, die damals das Alltagsleben prägten, wie patrouillierende Soldaten, Schwarzmarktrazzien, Warteschlangen vor den Geschäften oder Stromausfälle. Mausgesteuert läuft unser Mann vom CIA durch die Straßen, redet mit Personen und untersucht Gegenstände. Auskünfte über die Stadt erteilen ein Erzähler und ein Fremdenführer, die sich melden, sobald man ein Gebäude näher ansehen will. Bei einer Taxifahrt gibt der Chauffeur ebenfalls zu allem und jedem seinen Senf dazu.

Eigentlich könnte dieser Polit-Krimi also durchaus Spaß machen, wenn das Programm nicht einige gravierende Mängel aufweisen würde: Das Geschehen sieht man stets durch ein viereckiges Fenster aus der Vogelperspektive, gezeigt wird immer nur ein kleiner Teil einer Berliner Straße. Will man ein Gebiet verlassen, lädt der Amiga erst einmal die weiteren Bilder nacheinander ein – die meiste Zeit vergeht mit der Warterei auf das nächste Bild, statt mit der Handlung, wie es sein sollte. Über den Sound muß ich ebenfalls meckern: Ein mitgeliefertes Audiotape darf kein Grund sein, den Computersound selbst so zu vernachlässigen. Insgesamt ist „Berlin 1948 – East versus West" ein (icongesteuertes) Adventure mit einem interessanten Thema, dessen technische Umsetzung allerdings zu wünschen übrig läßt. (Carsten Borgmeier)

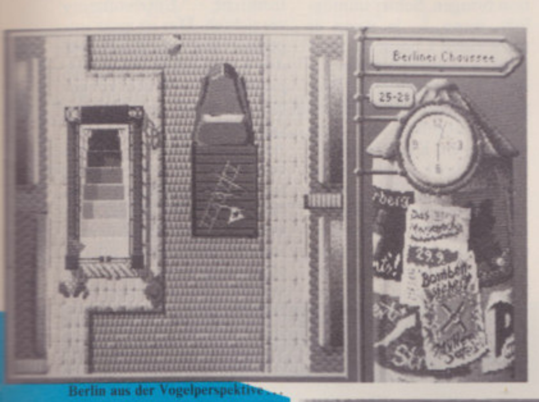


Berlin 1948 – East versus West

Grafik:	72%
Sound:	26%
Handhabung:	42%
Motivation:	52%
Gesamt:	48%

Für Anfänger
Hersteller: Time Warp
Preis: 89,–
Bezug: Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101/6070

Spezialität: Das Game ist komplett in deutsch; Spielstände können auf separater Diskette gespeichert werden.



Berlin aus der Vogelperspektive...



Statt „Tagesschau" im Fernsehen gab's früher die Wochenschau im Kino.



BERLIN 1948 EAST vs. WEST



Kennt Ihr Postspiele?

Wenn der Postbote zweimal klingelt . . .

Woran erkennt man einen Postspieler? Ganz einfach: Wenn morgens der Briefträger schellt, und der Sohnemann oder die Tochter des Hauses reißen ihm die Kuverts aus der Hand, noch ehe der heimische Kläffer seine Beißer in die Postler-Waden schlagen kann! Daß solch befremdliches Verhalten immer häufiger beobachtet wird, kann nur eines bedeuten: Postspiele sind groß im Kommen!

Der Vormarsch der Briefspielszene in Deutschland kommt nicht von ungefähr, hat dieser Freizeitspaß doch beachtliche Vorzüge aufzuweisen: Es können pro Game 30 Spieler und mehr teilnehmen, man ist nicht geographisch gebunden, die aufgewendete Zeit kann individuell eingeteilt werden, und die angebotenen Spiele werden immer komplexer – meist sind es Simulationen, über das gute alte Briefschach ist man längst hinaus. Klingt ja alles recht toll, aber was muß man wissen, um mitmachen zu können?

Aller Anfang ist leicht

Fangen wir, wie es sich gehört, am Anfang an. Zunächst sucht man sich aus dem mittlerweile ziemlich umfangreichen Angebot ein Spielchen aus, bei dem man gerne mitmachen würde (siehe unsere Vorschlagsliste). Sobald man fündig geworden ist, genügt ein kleiner Brief an den Anbieter (Rückporto nicht vergessen!), und wenige Tage später trudelt ein Umschlag mit Informationsmaterial ein. Hier findet sich alles Wissenswerte über die Art des Spiels (Sportsimulation, historische Simulation, Science Fiction, Fantasy, Rollenspiel etc.), sowie eine Auflistung der entstehenden Kosten. Ebenfalls mitgeteilt wird der Zugabgaberhythmus: Meist sind das zwischen zwei und fünf Wochen, wobei pro Zug etwa 3,– bis 10,– DM zu Buche schlagen. Wer sich zur Teilnahme durchringt, muß sich jetzt nur noch mittels Anmeldekarte oder Abschnitt – es geht aber auch ganz formlos – anmelden. Es ist allgemein üblich, daß dann ein Spielerkonto eingerichtet wird, auf das ein gewisser Betrag in bar oder als Scheck als Aufstellungsgebühr eingezahlt wird. In der Regel liegen diese Grundgebühren so um die 20,– DM (manchmal höher), wobei oft die Kosten für das Regelwerk und den ersten Spielzug schon einberechnet sind. Wer bis hierher allen Forderungen brav nachgekommen ist, wird in den folgenden Tagen die Spielregeln, die Spielzugformblätter und die Spielaufstellung im Briefkasten finden, es sei denn, daß sich die Sache aufgrund großer Nachfrage etwas verzögert...

Jetzt heißt's die Spielregeln genau studieren, sich eine erfolgversprechende Strategie zurechtlegen, den Spielzug ausarbeiten und im entsprechenden Formblatt eintragen, und dann ab mit der Post! Wichtig ist, daß der Zug rechtzeitig vor dem „Zugabgabetermin" (ZAT) beim Spielleiter (GM Gamemaster) eintrudelt, da er sonst bei der Auswertung nicht berücksichtigt wird. Aha, und was macht nun dieser ominöse Gamemaster mit unserem mühsam erarbeiteten Geniestreich? Machen wir einen gekonnten Schwenk...

Der Computer kommt ins Spiel

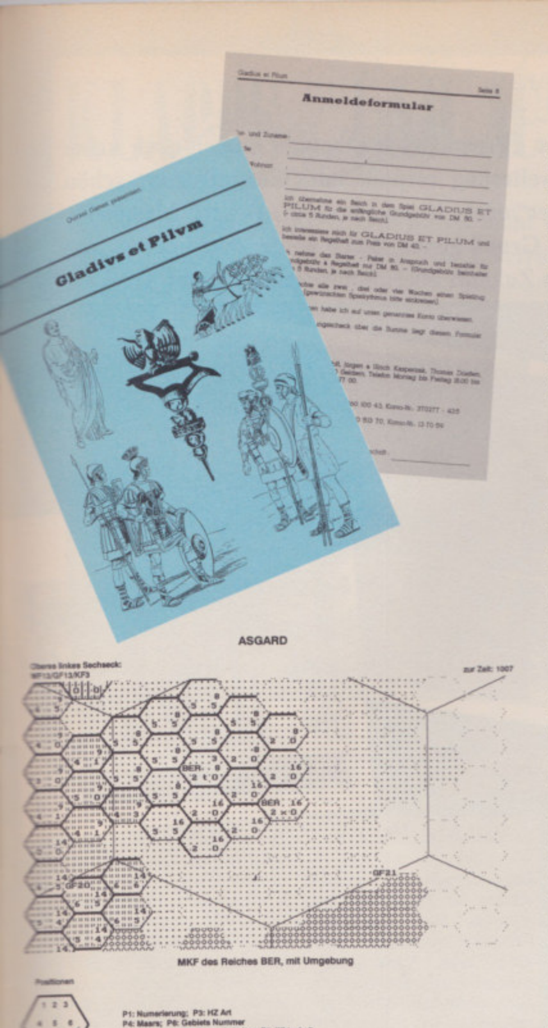
Hier sitzt nun der geplagte Spielleiter und soll sämtliche eingegangenen Züge sinnvoll zueinander in Relation bringen. Schier unmöglich, wenn..., ja wenn er nicht einen Computer samt selbst erstelltem oder in Lizenz erworbenem Programm hätte, für dessen Elektronikgehirn die Auswertung ein Kinderspiel ist! Der Rechner vergleicht die einzelnen Zugfolgen, prüft, ob sie überhaupt durchführbar sind, prüft, ob alles korrekt angegeben wurde, prüft, ob Interaktionen erfolgen, prüft und prüft und prüft und druckt letztlich die Auswertung für jeden einzelnen Spieler aus. Hier steht dann zu lesen, was geklappt hat und was nicht, und warum nicht, und wo was ist oder eben nicht ist, und warum es nicht dort ist, und wo es eigentlich sein sollte und und und! Mit anderen Worten: Jede Menge Papier, auf dem alles steht, worauf man seit Wochen so begierig wartet – die Spielzugauswertung!

Natürlich gibt es unter den GMs auch noch ein paar Handwerker, die auf elektronische Unterstützung verzichten. Das ist zwar ungeheuer aufwendig, hat aber den Vorteil, dem Spiel einen persönlichen Touch zu geben, der es erlaubt, in Grenzfällen auch mal ein Auge zuzudrücken. Daneben geben viele Spielanbieter noch eine kleine Mitteilungsbroschüre (Zine) heraus, die neben den Auswertungen auch noch allerlei allgemeine Infos zum Spiel enthält. So bekommt das Game oft einen zusätzlichen realistischen Anstrich!



Auf der Suche nach einem Fahrkartenschalter siehst du in der Ecke einen größeren Männchen-Auflauf. Du mischt dich also unter's Volk. Weiter auf S. 44.





Aber Computer hin, Zine her, nachdem der Spieler seine Auswertung samt Kontoauszug erhalten hat, geht's – natürlich unter den neuen Vorbedingungen – einfach weiter, bis entweder eine vorgegebene Zugzahl erreicht ist (Spielende), oder das Spiel vom GM geschlossen wird, weil mittlerweile alle das Rentenalter erreicht haben!

Der Background

Nachdem nun der technische Ablauf hinreichend geklärt ist, wollen wir noch einen kurzen Ausflug in die Historie der Postspiele machen. Der Urvater der PBM-Welle (PBM – Play by Mail) war ganz klar das Briefschach, der eigentliche Vater das amerikanische „Diplomacy". In Deutschland kennt man diese Spielform erst seit ca. 15 Jahren, damals erschien das erste deutschsprachige Zine. Heute gibt es derer schon mehr als 50, und die Szene umfaßt mittlerweile immerhin schätzungsweise 1.500 Spieler – Tendenz täglich steigend! Neben den in unserer Aufstellung abgedruckten Anbietern tummeln sich freilich noch eine ganze Reihe anderer auf dem Markt; vorwiegend solche, die gleich mehrere Spiele zur selben Zeit im Programm haben. Wer sich näher über die SzeneAktivitäten informieren will, dem sei zu dem Heft „PBM 90" geraten, welches man für 4,-DM incl. Porto bei Lukas Kautsch, Waldstraße 71, 7500 Karlsruhe 1 bestellen kann. Eine andere gute Empfehlung ist das „MegaZine" von Karl-Heinz Koch, Kurze Straße 5, 2161 Ahlerstedt 1, in dem verschiedene Briefspiele rezensiert und komplette Spielregeln abgedruckt werden (7,- DM).

Zum Schluß noch ein Blick in die nahe Zukunft: In ein paar Jährchen dürfte der Markt den Post-Computerspielen gehören, die via DFÜ ablaufen! Auf diese Weise ist eine weit höhere Zugfolge möglich, auch wird das Spiel natürlich interaktiver und... leider auch teurer. Aber vielleicht ringt sich die Post ja doch noch dazu durch, die Gebühren ein wenig zu senken? Wer jetzt schon ein Modem (und genügend Kleingeld) zur Hand hat, kann das Spielen per schneller Datenübertragung schon mal bei „Stadt der Götter" von Peter Stevens, oder „Asgard" von BRC Bauerkemper/Roth ausprobieren. Wie immer man sich entscheidet: Postspiele sind stets eine aufregende und unterhaltsame Möglichkeit, sich sein Köpfchen zu zerbrechen. Ihr solltet es auf jeden Fall einmal ausprobieren! (wh)

Anbieter	Anschrift	Spiel	Kategorie	Aufstellung	Spielzugkosten
Peter Stevens	Danziger Straße 11 D-5042 Erftstadt 1	Starweb Galaxis Moebius Shogun Railway Feudalherren	Science Fiction Science Fiction Rollenspiel Histor. Simulation Wirtschaftsspiel Histor. Simulation	15,— DM 14,— DM neu 16,— DM 16,— DM 15,— DM	6,— DM 5,— DM neu 6,— DM 6,— DM 6,— DM
Siegfried Langer	Mozartstraße 5 D-8940 Memmingen	Straße der Sterne	Science Fiction	25,— DM	7,— DM
PBM Studio Christian Grund	Gerasdorferstr. 55/141 A-1210 Wien	Spiral Arm II Kingdom The Weapon	Science Fiction Histor. Fantasy Science Fiction	10,— DM 10,— DM 10,— DM	7,— DM 3,50 DM 8,50 DM
Quirxel Games	Postfach 1505 D-4170 Geldern	Gladius et Pilum	Histor. Simulation	80,— DM	10,— DM
Bauerkemper/Roth	Hinterm Garten 6 a D-6251 Selters/Haintchen	Asgard	Histor. Fantasy	55,— DM	7,— DM und mehr
Holger Federau	Hinterm Berge 5 a D-3300 Braunschweig	Coun Fabres	Histor. Fantasy	8,— DM	4,50 DM

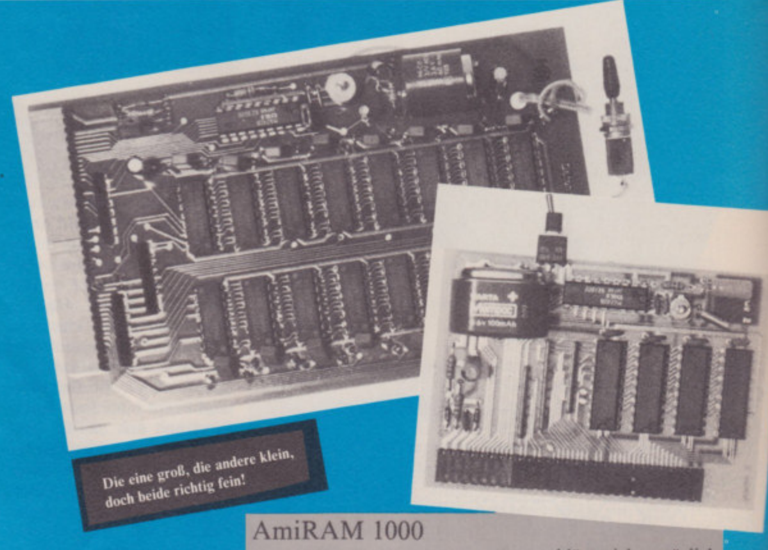
Oha, ist das etwa die Kommandozentrale? Vor dir siehst du zwei große Schalter. Welcher reizt dich mehr, der linke **(S. 15)** oder der rechte **(S. 70)**?



Mehr Speicher braucht die Welt!

Ganz klar: 512K sind zuwenig! Wer seiner „Freundin“ heutzutage immer noch keine Vitaminspritze in Form einer Speichererweiterung verpaßt hat, muß oft ganz schön darben: Spitzen-Games wie „Dungeon Master“ oder „It came from the Desert“ bleiben für viele 500er-Besitzer ein unerfüllter Traum. Grund genug, Euch heute zwei interessante Möglichkeiten ans Herz zu legen, wie Ihr in Zukunft überall mitmischen könnt...

Tatsächlich sind Speichererweiterungen mit Sicherheit das wichtigste nicht serienmäßige Zubehör, denn im Gegensatz zu Zweitlaufwerken bringen sie nicht nur Arbeitserleichterungen, nein, viele Operationen werden ja so überhaupt erst möglich. Freilich kann man mit dem nötigen Kleingeld den Amiga bis in den Himmel hinauf aufrüsten (extern sind bis zu 8 MB kein Problem), aber um in den Genuß der oben erwähnten Programme zu kommen, genügt eine Erweiterung auf 1 MB vollkommen. Außerdem haben diese „kleinen“ Erweiterungen den Vorteil, daß man sie bequem und unsichtbar im Slot an der Unterseite des Rechners verschwinden lassen kann. So natürlich auch unsere erste Empfehlung, die



Die eine groß, die andere klein, doch beide richtig fein!

512 KB – Erweiterung

von AHS – Amegas Hard- und Software. Dies dürfte die dienstälteste Erweiterung auf dem Markt sein, kein Wunder, ist das Teil doch einerseits sehr gut verarbeitet und zuverlässig, andererseits ein echter Preis-Knüller! Mußte man vor kurzem noch 200,– DM dafür berappen, so ist man jetzt schon mit sage und schreibe 188,– DM dabei! Zwar ist die Erweiterung noch mit den älteren RAM-Chips ausgestattet (16 Stück), das hat jedoch den Vorteil, daß keinerlei Kompatibilitätsprobleme zu befürchten sind. Selbstverständlich kann das Gerät mittels eines Kippschalters abgeschaltet werden: Ordentliche Menschen bohren dafür ein kleines Loch, alle anderen können den kleinen Hebel auch einfach heraushängen lassen. Mit der akkugepufferten Quarzechtzeituhr (Lebenszeit der Akkus 5-7 Jahre!) – durch einen zusätzlichen Schalter kann der OKIUhrenbaustein sogar ohne Aufpreis virenstabil gemacht werden – steht man dann 2000er-Besitzern kaum noch nach!

Bezug: AHS-Amegas
Hard- und Software
Vertrieb GmbH
Schirngasse 3–5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950

AmiRAM 1000

Unsere zweite Alternative setzt mehr auf Innovation denn auf Bewährtes. Hier finden schon die neuen Megabit-Chips Verwendung, weshalb die Erweiterung auch erstaunlich klein ausgefallen ist (vielleicht kommt schon bald eine interne 1,5 MB Version, Platz genug wäre ja). Bei diesem Gerät befindet sich der Ein/Aus-Schalter direkt auf der Platine – Gehäusebohrungen entfallen also, allerdings muß man so zum Abschalten immer den Rechner anheben. Auch hier findet man sehr saubere Verarbeitung und eine akkugepufferte Uhr, die drei Monate lang läuft, ohne daß der Computer eingeschaltet wird. Der eigentliche Clou ist aber, daß „Dungeon Master“ (samt englischer Anleitung) gleich mitgeliefert wird! Derart opulente Ausstattung schlägt sich natürlich auch im Preis nieder, AmiRAM 1000 kostet immerhin 289,– DM (ohne Uhr um 40,– Märker weniger). Dafür kann der stolze Besitzer sein Mehr an Speicher auch gleich in der Praxis ausprobieren...
Beide Geräte werden mit Einbauanleitung (bei AmiRAM allerdings in Englisch) und ohne Gehäuse ausgeliefert, was aber piepegal ist: Zum einen kann jedes Kind die Dinger im Schlaf montieren, zum anderen ist der Amiga selbst als Gehäuse schließlich ausreichend. Wie immer man sich auch entscheidet, man hat in jedem Fall einen guten Griff getan! (wh)

Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 05066/4031

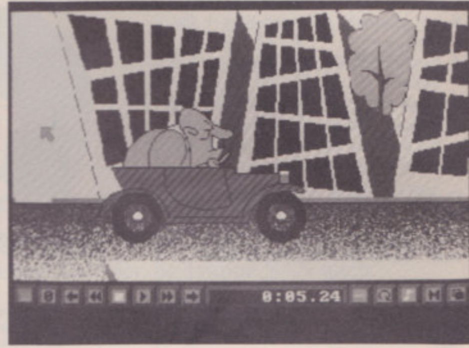
Pechvogel! Du verlierst sowohl Beherrschung als auch Mageninhalt und zu allem Überfluß das Gleichgewicht obendrein. Der Sturz über die Reling führt dich nach **S. 10**.

KLAPPE... UND ACTION!



Da soll noch einer sagen, wir wären nicht flexibel, was die Auswahl der Testsoftware betrifft: Die brandneue Version von Electronic Arts' bekanntem Animationsprogramm setzt beim Anwender zwar einiges an Kenntnissen voraus, hat dafür aber auch allerhand zu bieten!





Die große Verpackung im noblen Edel-Look beherbergt immerhin satte vier Disketten plus ein 250 Seiten starkes Handbuch. Gerade dieses Büchlein ist nicht von schlechten Eltern: Anfänger wie Fortgeschrittene finden hier alles, was sie wissen wollen und sollen, sehr anschaulich erklärt – solide Englischkenntnisse vorausgesetzt, zumindest bis Ende Februar, weil das Programm dann auch in Deutsch erhältlich sein wird: Bei den Disks handelt es sich um das Hauptprogramm, eine Scheibe voll nützlicher Utilities (Player zum Abspielen und ein Programm zum Kopieren der Videos, Diashowmaker usw.), sowie zwei Disketten mit anschaulichen Beispielen. Ehe wir nun die Sache weiter vertiefen, eine kurze Erläuterung für alle, die den Vorgänger (Deluxe Video II) nicht kennen:

Es handelt sich hierbei um ein 2D-Animationsprogramm, was bedeutet, daß keine räumlichen Animationen (wie z. B. mit „Videoscape") mit Kamerafahrten etc. möglich sind. Deluxe Video beschränkt sich vielmehr auf Animationen von Figuren vor einem entsprechenden Hintergrund. Was hat die aktuelle Version im Vergleich zum Vorgänger Neues zu bieten? Nun, zunächst werden jetzt sämtliche Grafikmodi unterstützt, die die „Freundin" so zu bieten hat: Von Lo-res bis HAM in Normal-, Interlace-, oder Overscanmode ist alles vertreten. Somit werden also auch die hierzulande gebräuchlichen PAL-Amigas voll ausgenutzt, die schwarzen Trauer- bzw. Cinemascopestreifen am Bildschirmrand kann man getrost vergessen. Alle, die ihr künstlerisches Talent bisher mit „Deluxe Paint III" ausgelebt haben, wird es sicher freuen, daß sie ihre Werke (AnimBrushes und Animationen) ohne Probleme weiterverwenden können. Natürlich ist auch die Verwendung eines Genlocks möglich, und sollten einige unter Euch sich bereits mit „ARexx" angefreundet haben – selbst an einen Port hierfür wurde gedacht! Alles schön und gut, aber wo bleibt der Sound? Bittesehr: Entweder man läßt den integrierten Sound-Chip tönen (BSVX und SMUS-Standard, also „Audiomaster" und „Sonix" werden unterstützt), oder man greift zum Midi-Keybord und läßt es damit krachen...

Kommen wir nun zum DVMaker, dem Hauptprogramm. Jedes Video besteht bekanntlich aus verschiedenen Einzelszenen, die aufgegliedert werden, wobei die Laufzeiten auf die Sekunde genau festgelegt werden können. Im Haupteditor darf sich der Computer-Regisseur dann so richtig austoben: Vom Anzeigen der Brushes bis zu den tollsten Videoeffekten wie Zooms oder Wipes kann hier alles ein- und umgestellt werden. Besser noch: Es können sogar verschiedene Buttons angelegt werden, mit denen der Anwender später selbst festlegen kann, wie das Video weitergeht!

Deluxe Video III kann problemlos auf Festplatte installiert werden, mindestens 1 MB Speicher sowie zwei Laufwerke sind jedoch erforderlich. Mit anderen Worten: Für den fortgeschrittenen Freak eine durchwegs empfehlenswerte Sache!

Einen Kritikpunkt haben wir allerdings gefunden: Wann werden es die Programmierer endlich schaffen, das elende Ruckeln aus den Animationen herauszuholen? (S. Rock)

Bezug: Frank Heidak
Franzstr. 7
5000 Köln 41
Tel.: 02 21/40 74 47

Bis März ist das Programm noch für ca. 250,– DM erhältlich, dann soll es etwa 70,– DM mehr kosten.

Nach ewiger Wartezeit wirst auch du in den großen Saal eingelassen, der sich als Kino entpuppt. Mit einer Tüte Popcorn und einer Pulle Coke verziehst du dich in die letzte Reihe. Weiter auf S. 47.



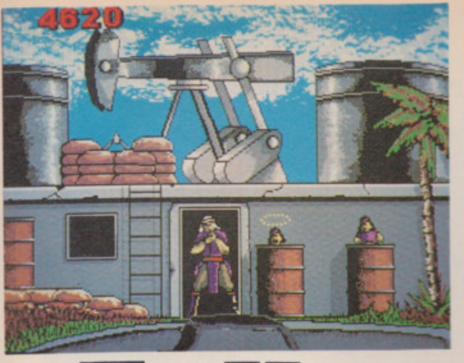
Impressum

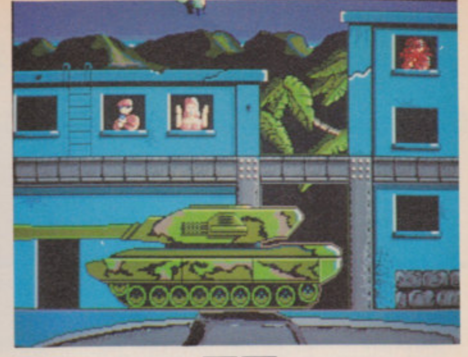
Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)
Chefredakteur
Michael Labiner (ml)
Stellv. Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)
Redaktion
Werner Hiersekorn (wh)
Max Magenauer (mm)
Uwe Rönitz (ur)
Brigitta Labiner (bl)
Freie Mitarbeiter
Udo Bartz
Norbert Beckers
Carsten Borgmeier
Felix Bübl
Sönke Klettner
Frank Matzke
Jens Petersen
Ulf Petersen
Hans-Werner Raabe
Stefan Robijn
Stephan Rock
Ralf Schikora
Manuel Semino
Sascha Wagner
Redaktionsassistenz
Brigitta Labiner
Design & Illustration
Oliver Wunderlich
Raimund Kutter
Layout
Oliver Wunderlich
Raimund Kutter
Fotografie
Oskar Dzierzynski
Comic
Werner Regnet
Titel
Celâl Kandemiroğlu
Anzeigenleitung
Dietrich Fürst
Satz
Fa. Der Satz, 8000 München 70
Reproduktion
Fa. Druckvorlagen Rieß, 8000 München 70

Druck u. Gesamtherstellung
Karl Wenschow Franzis-Druck GmbH, 8000 München 50
Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz
Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9
Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,– Ausland: DM 72,– Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.
Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner.
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: 089/463700,
Tel. Redaktion: 089/463823,
Telefax: 089/4604977
scan: -sfk-

Anstellen ist nur was für Engländer und Idioten.... Dein Vorbeimarsch wird jedoch jäh von einigen Stop-Bits aufgehalten. Du suchst dir ein friedlicheres Plätzchen auf S. 16.





Take 'em Out

Brutalo-Metzeleien stehen zur Zeit hoch im Kurs, die BPS braucht um ihre Arbeitsplätze nicht zu bangen. Der vorliegende Vertreter dieser umstrittenen Spielegattung zeichnet die Einsätze der stahlharten Burschen der englischen Anti-Terror-Truppe SAS nach.

Der Amiga Joker meint: Wer sich vor der Brutalität nicht scheut, findet in Take 'em out ein feines Action-Game.

Ob Flugzeugentführung oder Geiselnahme, stets stehen die Teufelskerle der SAS Gewehr bei Fuß, um den Terroristen Einhalt zu gebieten. Ehe man sich an die erste Mission wagen darf, ist Training am Schießstand angesagt: Blitzschnell tauchen Zielscheiben auf, die mittels Maus und Fadenkreuz getroffen werden müssen. Erst wenn die erforderliche Mindestpunktzahl erreicht wurde, ist der Schütze fit für den Ernstfall. Dann darf man sich aus einer reichhaltigen Palette von Mordinstrumenten die geeigneten Waffen aussuchen: Handgranaten, Bazookas, Pump-Guns und Schnellfeuergewehre stehen in einem Menü zur Wahl. Solcherart ausgerüstet warfen wir unsere moralischen Bedenken über Bord und stellten uns der Gefahr... Terroristen haben ein Haus in der Vorstadt besetzt und die Bewohner als Geiseln genommen. Ähnlich wie bei einigen Spielen, über die die BPS bereits ihren Bannfluch gesprochen hat, tauchen auch hier die Mordbuben hinter Fenstern, Türen, Bäumen und Büschen auf, um ohne Vorwarnung das Feuer auf den Spieler zu eröffnen. Natürlich schlagen wir mit gleicher Münze zurück: Sobald auch nur die Nasenspitze eines Bösewichts zu sehen ist, wird er mit dem Fadenkreuz anvisiert und in die ewigen Jagdgründe geschickt. Je nachdem, welche Ballermänner man sich im Auswahlmenü zugelegt hat, kann pro Maustaste eine andere Waffe aktiviert werden. Wie immer, bringt blindes durch die Gegend ballern wenig, zum einen ist der Munitionsvorrat begrenzt, zum anderen könnten unschuldige Geiseln getroffen werden. Und das Meucheln solch friedliebender Gefangener wird – wie natürlich auch jeder kassierte Treffer – mit Abzug von Lebensenergie bestraft. Auch wenn die Munition verknallt ist, heißt es „Game over". Glücklicherweise verzögern zusätzliche Munitionskisten und Verbandspackungen den Heldentod, so daß eine erfolgreiche Eliminierung der Vorstadt-Terroristen verhältnismäßig einfach zu erreichen ist. Dann geht's wieder in eine Trainingssequenz, diesmal Tontaubenschießen, ehe man in der zweiten Mission in einer alten Ölraffinerie gegen arabische Terroristen antreten darf.

Take 'em out erinnert (besonders durch die Trainingssequenzen) fatal an das indizierte Kriegsspiel mit nur drei Buchstaben, erreicht technisch jedoch nicht ganz dessen Qualität. Trotzdem, schlecht gemacht ist es nicht: Die Schußgeräusche oder das Schnappen der Gewehre, wenn das Magazin leer ist, klingen sehr realistisch, die Grafik ist fast schon zu wirklichkeitsnah. Da reißen getroffene Geiseln die Arme hoch und hauchen ihr Leben mit einem schrillen Todesschrei aus, den Gangstern spritzt bei einem Treffer gar Blut ins Gesicht! Naja, über Geschmack läßt sich bekanntlich nicht streiten, und Freunde solcher Games werden an Take 'em out sicher Gefallen finden.

(C. Borgmeier)



Take 'em out

Grafik:	71%
Sound:	74%
Handhabung:	76%
Motivation:	75%
Gesamt:	74%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca 69,-DM
Hersteller: Saicon Software/ Artronic
Bezug: Rushware Bruchweg 128–132 4044 Kaarst 2 Tel.: 0 21 01/60 70

Spezialität: Das Game ist sicher nichts für zarte Seelen. Alle anderen dürfen sich mit einem Continue-Modus durch die Level ballern.

Kaum stehst du unter dem Torbogen, blitzt es auch schon! Geblendet taumelst du durch die Gegend, als dir jemand ein Stück Papier in die Hand drückt und dich auf S. 36 schubst.

BRIDE OF THE ROBOT

Also fleißig sind sie ja bei „Free Spirit": Kaum ist der sexbesessene Brad Stallion vom „Planet of Lust" zurückgekehrt, hat er auch schon seinen Auftritt im nächsten Soft-Porno-Adventure!

Also sowas: Da hat sich doch glatt ein Roboter die frisch gekürte Miss Galaxy gekrallt, ganz nebenbei einen Professor um die Ecke gebracht und hält die Schöne nun gefangen, um ihr seine Schaltkreise zu zeigen – oder was auch immer. Solch ungehöriges Treiben ruft natürlich sofort unseren potenten Helden auf den Plan, der sich den Rest des Games abmüht, Miss Galaxy wieder aus den Klauen des geilen Schrotthaufens zu befreien.

Wie schon seine Vorgänger begnügt sich auch Bride of the Robot damit, durch allerlei markige Packungshinweise („Warnung: Dieses Spiel beinhaltet Grafiken mit Geschlechtsverkehr mehrerer Arten!") die Neugier des Käufers zu wecken, nur um ihn dann mit einer Billigproduktion auf C 64-Standard von 1985 abzuspeisen. Die Grafiken sind grob und alles andere als aufregend, der Sound beschränkt sich auf einen hingedudelten Hochzeitsmarsch und ein paar mickrige Geräusche. Zur Bewegung dient auch diesmal wieder die Maus (Richtungskreuz), die eigentliche Befehlseingabe läuft über die Tastatur – allerdings versteht der Parser soviel, wie ein Japaner von Schweinshaxen. War ja eigentlich auch nicht anders zu erwarten.... Wer sich für das Geld einen Stapel Porno-Magazine zulegt, ist in jeder Hinsicht besser bedient! (Ralf Schikora)

Spezialität: Zwei Disketten, 1MB Speicher erforderlich. Unser Testexemplar verabschiedete sich des öfteren in Richtung Guru, wo es meinethalben auch bleiben kann.

Bride of the Robot

Grafik:	52%
Sound:	31%
Handhabung:	31%
Motivation:	22%
Gesamt:	34%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Free Spirit
Bezug: CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 0 50 66/40 31



Wer aufgrund des interessanten Titels ein futuristisches Sportspiel erwartet, wird böse enttäuscht: Das neueste Werk von „Actual Screenshots" ist nichts weiter als ein Ballerspiel – noch dazu ein reichlich primitives!

Zu Beginn sucht man sich einen von vier Kämpfern aus, mit dem man sich dann einen Weg durch die vertikal scrollende Kampf-Arena bahnt. Neben einem Zeitlimit sorgen etliche Geschütze, Metallwürmer, Riesenkäfer und pinkfarbene Bogenschützen für einen kontinuierlichen Abbau der anfänglich neun Bildschirmleben. Der Weg führt über Brücken und tiefe Schluchten, alles im metallisch angehauchten Techno-Look gehalten. Zur Verteidigung steht dem „Zukunftssportler" eine Laser-Armbrust zur Verfügung, mit der man den Viechern eins auf den Pelz brennt, ehe es zur tödlichen Berührung kommt.

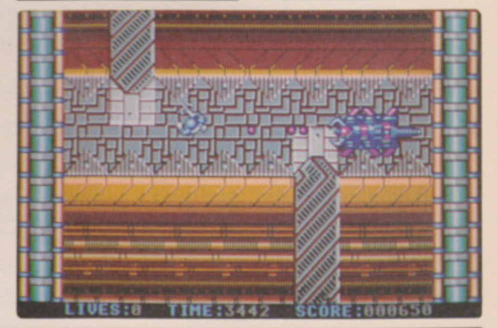
Bei Betrachtung der trostlosen Landschaften und mäßig animierten Angreifer beschlich uns bald der Verdacht, daß der Grafiker vermutlich mit einem Augenleiden geschlagen ist. Gleiches gilt für die Programmierer: Sobald sich bewegte Gegner auf dem Screen zeigen, legt unser Held die Bremse ein und schleicht nur noch dahin, und wer versehentlich die Spacetaste berührt, darf die schönsten Grafikfehler bewundern! Der Sound ist ebenfalls kein Hochgenuß, aber noch das beste am ganzen Spiel. Wie man es auch dreht: Future Sport ist ein arger Flop, auf den man getrost verzichten kann.
(Carsten Borgmeier)

Spezialität: Zu allem Überfluß muß der Rechner nach jedem „Game Over" das Programm komplett neu laden!

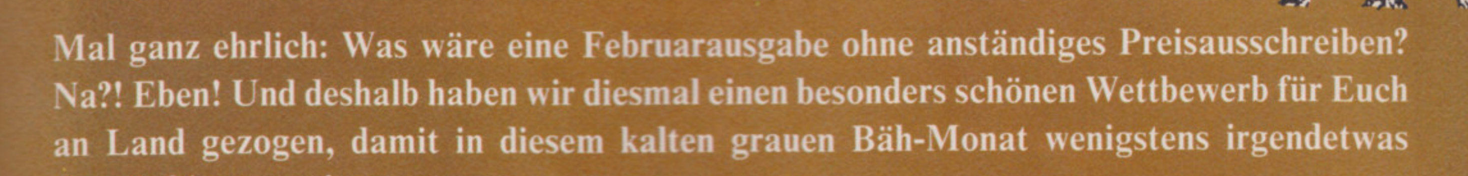
Future Sport

Grafik:	23%
Sound:	42%
Handhabung:	31%
Motivation:	40%
Gesamt:	34%

Für Anfänger
Preis: ca. 70,– DM
Hersteller: Actual Screenshots
Bezug: Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel.: 0 2101/60 70



„Depp", grummelst du und packst den nächsten unsanft bei der Schulter. „72, 101, 72, 36, 33" schmollt es dir da aus einem leuchtend roten Mund entgegen. Oha, ein kurvenreicher Bamp (Bit-Vamp!). Überwindest du die Sprachbarrieren (S.25), oder suchst du dein Heil in der Flucht (S.51)?



Mal ganz ehrlich: Was wäre eine Februarausgabe ohne anständiges Preisausschreiben? Na?! Eben! Und deshalb haben wir diesmal einen besonders schönen Wettbewerb für Euch an Land gezogen, damit in diesem kalten grauen Bäh-Monat wenigstens irgendetwas Vernünftiges passiert ...



Vor langer, langer Zeit, im weit entfernten Mittelalter, regierte in einem noch viel weiter entfernten Land ein gütiger alter König. Sein tapferer Sohn war schon vor Jahren ausgezogen, um als Kreuzritter arme Heidenseelen zu retten. Unser König hatte aber auch einen bösen Bruder, dessen innigster Wunsch es war, selbst den Thron zu besteigen. Das alte Ekel witterte nun seine große Chance, da der rechtmäßige Anwärter auf die Königskrone im Heiligen Land beschäftigt war, und meuchelte seinen eigenen Bruder nieder. So kam es, daß der edle Prinz bei seiner Rückkehr das einstmals so stolze und freie Land geknechtet und unterdrückt vorfand: Wo früher glückliche Bewohner fröhlich singend ihrem Tagwerk nachgingen, herrschte jetzt furchtsame Stille – niemand wagte es, gegen den Tyrannen aufzubegehren. Wo der junge Prinz auch hinkam, überall fand er nur Angst und Schrecken. Davon wurde ihm das Herz sehr schwer, und er beschloß, sein leidendes Volk von dieser Bestie zu befreien.... Viele hundert Jahre später hörte man in einem berühmten französischen Softwarehaus von dieser Geschichte und dachte sich, das ist doch die ideale Hintergrundstory für ein Computerspiel! Schon bald war dieser vortreffliche Gedanke in die Tat umgesetzt, und das neue Spiel bekam den Namen... Iron Lord! Na klar, oder habt Ihr etwa geglaubt, man müßte jetzt einfach den Titel von diesem Game erraten? Nein, das wäre ja nun doch zu einfach – schließlich wurde dieses Ritterepos der Extraklasse im letzten Heft ausführlich gewürdigt! Ein bißchen schwieriger ist unsere Frage schon, sie lautet nämlich: Wie heißt das *neueste* Spiel von Ubi Soft? Wie, keine Ahnung? Also, nachschauen im letzten Heft gilt nicht – bringt nebenbei bemerkt auch nichts, aber vielleicht zieht Ihr ja mal etwas aktuellere Ausgaben zu Rate?

Bevor jetzt alle blindlings sämtliche erreichbaren Briefkästen stürmen, überlegt erst noch mal in Ruhe – wollt Ihr überhaupt eine Reise nach Paris gewinnen, samt Hotelaufenthalt, Stadtrundfahrt und Besuch bei der berühmten französischen Softwareschmiede? Oder ein neues Game, oder... ja!? Okay, dann müssen wir Euch wohl oder übel sagen, was es nun im einzelnen zu gewinnen gibt:

1. Preis: Eine Wochenendreise nach Paris für zwei Personen
2. – 5. Preis: Je ein „Iron Lord"-Game (AmigaVersion, klar!)
6. – 10. Preis: Je ein „Iron Lord" T-Shirt und Poster.

Gar nicht mal so schlecht, oder? Es rechtfertigt auf alle Fälle die Anschaffung einer handelsüblichen Postkarte, die ihr dann bitte mit folgender Adresse verseht:

Joker Verlag
„Ubi Soft Wettbewerb"
Untere Parkstraße 67
8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist übrigens der **1. 3. 1990**, alsdann, viel Glück!

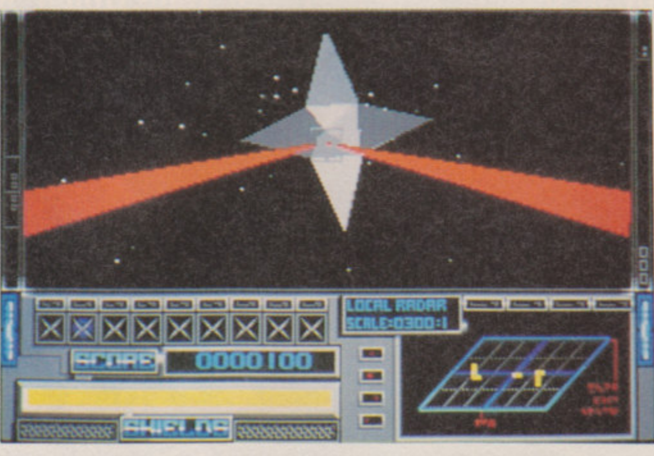
Was ist das? Musik??? Die rasende Fahrt führt geradewegs zur Quelle des Lärms, du bist in der Bit-Disco gelandet: S. 11

TEST

KELLY X

Frechheit siegt: Da haben die Jungs von „Mastertronic" ganz einfach die Action-Sequenz aus „Elite" ausgekoppelt, eine kruse Story samt neuem Namen dazufabuliert und werfen das Ganze jetzt als Billig-Spielchen auf den Markt!

Na gut, zumindest einen neuen Instrumenten-Schirm hat man sich einfallen lassen, auch tauchen einige Gegner auf, denen zumindest ich im Original nicht begegnet bin. Aber damit hat es sich auch schon: Die 3D-Vektorgrafik, die Steuerung (Stick oder Maus), ja sogar der Radarschirm mit seinen verschiedenen Reichweiten wurde eins zu eins von „Elite" übernommen! Was dabei aber vergessen wurde, ist, daß die klassische Handelssimulation ihren Reiz schließlich kaum der Ballerei zu verdanken hat, entsprechend langweilig spielt sich Kelly X. Die meiste Zeit ist man mit dem umständlichen Radar-System zugange (F-Tasten), hat man endlich einen Gegner im Visier, so ist er relativ schnell vom Screen gepustet. Neu ist die Option, mittels der H-Taste in Momenten großer Gefahr in den Hyperraum zu entschwinden, was zur Folge hat, daß das Schiff in zufälliger Position wieder auftaucht, allerdings mit geschwächtem Schutzschild. Natürlich: Die Vektorgrafik ist (wie gehabt) nicht übel, die Sounds sind auch O.K., wenngleich sehr sparsam eingesetzt. Auf den Titel-Walzer haben die Programmierer (zugunsten einer netten Melodie) denn doch verzichtet. Fazit: „Elite" bleibt „Elite", und Plagiat bleibt eben Plagiat! (ml)



Kelly X: So dreist ist noch niemals abgekupfert worden!

Kelly X

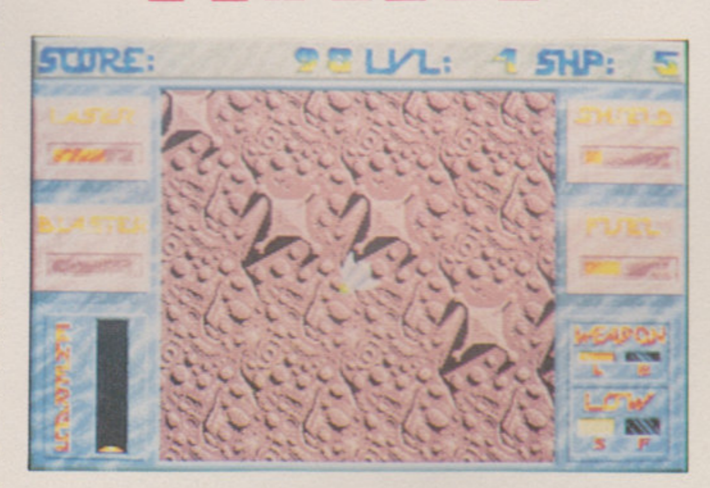
Grafik:	69%
Sound:	62%
Handhabung:	46%
Motivation:	42%
Gesamt:	55%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 20,– DM
Hersteller: Mastertronic
Bezug: Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel.: 0 21 01/60 70

Spezialität: Keine Zwei-Spieler-Option vorhanden. Ob Joystick oder Maus, zum Beschleunigen muß auf die Leertaste getapst werden.

WARP

Ballerspiele für den Amiga gibt's heutzutage wie Sand am Meer; nichtsdestotrotz hat Thalion (glänzte bereits mit „Chambers of Shaolin") jetzt ein weiteres Shoot 'em up für unsere „Freundin" herausgebracht.



Die Wahnsinnsstory: Todesmutiger Pilot muß zehn Level lang Anti-Warp-Generatoren vernichten, um, na ihr wißt schon, mal wieder die gute alte Erde zu retten! Leider ist das Spiel auch nicht besser als die Vorgeschichte: Ein mickriger Flieger saust über einer eintönigen Planetenoberfläche dahin und wird nur alle Ewigkeiten mal von einem Gegner gestört. Die zehn Sonnensysteme/Level sind sehr, sehr ähnlich, und die kurzen Ausflüge durch einen Zeittunnel bringen statt der ersehnten Abwechslung nur noch mehr Langeweile. Wer unbedingt mag, kann am Ende eines solchen Warp-Tunnels den Spielstand abspeichern, was allerdings satte 2.500 Punkte vom heldenhaft erkämpften Score kostet.
Zu sehen ist das Geschehen stets aus der Vogelperspektive, wobei der Bildausschnitt unverständlicherweise durch riesige Energieanzeigen geschmälert wird. Zudem hat man den PAL-Screen nicht voll ausgenutzt, was aber gerade hier für mehr Übersicht gesorgt hätte. Die Steuerung könnte auch besser sein – das einzig Positive an dem Game sind eigentlich nur der Sound von Jochen Hippel und die deutsche Anleitung nebst Poster. Aber das reicht natürlich hinten und vorne nicht, um den Preis von fast 60,– DM zu rechtfertigen! (mm)

Warp

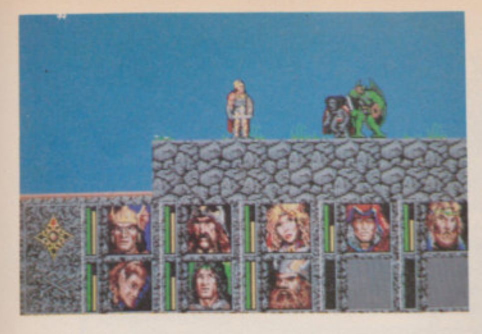
Grafik:	41%
Sound:	74%
Handhabung:	34%
Motivation:	15%
Gesamt:	41%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 59,– DM
Hersteller: Thalion
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

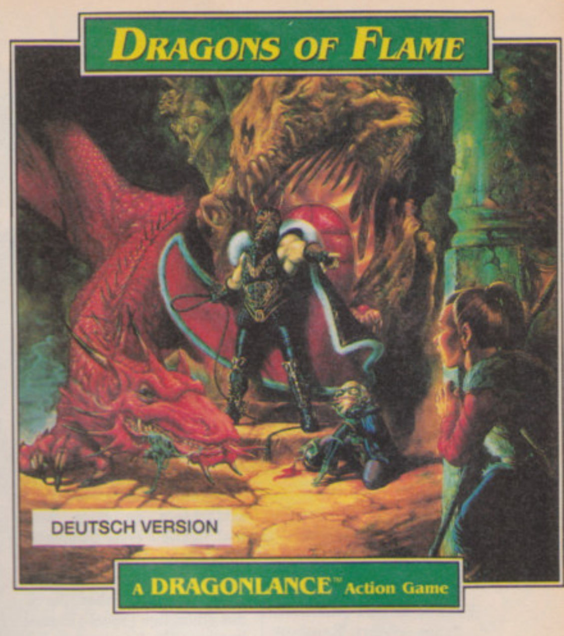
Spezialität: Das gute Stück steigt manchmal aus – einfach „Return" drücken, schon geht's wieder!

Mit teuflischem Grinsen legst du den Schalter um. Schon ertönt von draußen ein gequälter Aufschrei: „Schon wieder dieser sch . . . Byte Bandit!" Voller Genugtuung ziehst du dich auf S. 24 zurück.









Nun kommt also schon das dritte Advanced Dungeons & Dragons Spiel für den Amiga heraus, und es ist immer noch kein vernünftiges Rollenspiel dabei! Aber wie auch immer, wir haben uns das gute Stück mal im Vergleich mit den ersten beiden Teilen angesehen.

Knappe 300 Jährchen ist es jetzt her, daß die alten Götter Krynn (das Land, in dem sich alles abspielt) verlassen haben. Seither gewinnt Takisis, die Göttin der Dunkelheit, immer mehr an Macht, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie aus ihrer Hölle nach Krynn umziehen wird. Für die Bewohner des Landes gibt es nichts Schlimmeres, als die alte Hexe zur Nachbarin zu haben, folglich wird ein abenteuererprobtes Team losgeschickt (wir kennen es bereits aus „Heroes of the Lance"), um die drohende Gefahr abzuwenden.
Nach dem verdächtig schnellen Laden (ziemlich ungewöhnlich für ein Rollenspiel!) erscheint das Titelbild, begleitet von kurzer, aber guter Musik. Ein Druck auf die Space-Taste zaubert den Credit-Screen hervor, auch nicht schlecht, hey, die werden sich diesmal doch nicht etwa angestrengt haben?! Dann muß man nur noch die Paßwortabfrage hinter sich bringen und eine kurze Anleitungsstory durchlesen; schon ist der Weg zur ersten Spielgrafik frei! Die ist denn auch tatsächlich ganz gut geworden, selbst wenn's ein bißchen ruckelt – immerhin sind die Charaktere nicht mehr digitalisiert. Aber dann kommt's, das Kampfsystem ist eine Katastrophe: So ein müdes Rumgestochere! Na ja, immerhin ist das Menü recht ordentlich: Der Spieler darf seine Zaubersprüchlein aussuchen, etwas aufnehmen, öffnen, geben, den Plan anzeigen und abspeichern; auf einer (formatierten) Diskette haben mehrere Spielstände Platz. Alles gut und schön, aber was bietet das Game selbst?
Nun, man kann auf der Karte herumlaufen, sie ist allerdings nicht sehr komplex und eher kleiner als bei den Vorgängern. Während des Spiels taucht ab und zu mal ein Mensch auf, der sich der Party anschließt und wichtige Hinweise gibt; man findet Waffen, Schriftrollen und einiges mehr. Es gibt 19 verschiedene Monsterarten, die auf der Karte nur grün dargestellt werden und sich erst im Kampfmodus „enttarnen". Wie schon bei den anderen beiden AD & D Actionspielen mangelt es bei Dragons of Flame nicht an der Grafik, sie dürfte sogar die beste von allen sein. Auch die Titelmusik und die sparsam verteilten Effekte sind erträglich, ebenso die Handhabung: man hat das Spiel fast allein mit dem Joystick im Griff. Leider kommt trotz alledem keine rechte Freude auf, aus dem einfachen Grund, weil das Programm ebenso lahm ist wie seine beiden Vorgänger. Spielwitz und echtes Rollenspiel-Feeling verzweifelt gesucht.... Uns bleibt also weiterhin nur zu hoffen, daß irgendwann mal die richtigen AD & D Rollenspiele ihren Weg (vom C64 und PC) auf den Amiga finden werden – an der Zeit wär's ja langsam! (mm)

Dragons of Flame	
Grafik:	73%
Sound:	61%
Handhabung:	68%
Motivation:	62%
Gesamt:	66%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 75,– DM
Hersteller: SSI/U.S. Gold
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/5022463

Spezialität: Unser Testmuster lief nicht auf allen 2000'ern mit dem neuen Agnus; die deutsche Anleitung ist sehr gut und übersichtlich.

Während der folgenden Fahrt starrst du ständig mit unverhohlener Begeisterung auf ihre binären Wölbungen! Zu deinem Glück hält der Zug, noch ehe du vor lauter Gier zu sabbern anfängst. Wie ferngesteuert folgst du den schwingenden Hüften in ein Gebäude auf **S. 52**.

Rainbow Warrior



Der Amiga Joker meint:
Ernstes Thema unterhaltsam serviert: Rainbow Warrior überzeugt nicht nur Umweltschützer!

Mit dem Joystick gegen Umweltsünder – also ein Game für Stuben-Ökos, die ihre Wut an hilflosen Robbenschlächtern auslassen wollen? „Die erste umweltfreundliche Software der Welt" ist zwar nicht mehr ganz taufrisch, aber durch das einmalige (Spiel-)Thema immer noch interessant und wichtig genug, um sie euch heute mal vorzustellen!

Rainbow Warrior bietet in sieben (!) verschiedenen Disziplinen alles, was der Rächer der zerstörten Wälder so braucht: Aktionen wie Abwasserrohre-Verstopfen, Verklappungsschiff-mit-Schlauchboot-Behindern und Wale-Retten sind genauso zu meistern wie Plakate-an-Schornsteinen-Aufhängen, Ozonloch-voranfliegenden-Spraydosen-Schützen und Robbenbabies-durch-Anmalen-vor-Fellabziehern-Retten.

Siebenmal darf man sich also, nach einem jeweils sehr stimmungsvollen Ladebild, in der lustigen Variante eines in der Realität sehr ernsten Kampfes versuchen. Das geschieht nicht nur grafisch und soundmäßig, sondern auch programmtechnisch sehr überzeugend, da praktisch jede einzelne Szene ein Spiel für sich ist. Wenn alle Kampagnen gemeistert sind, muß man mit der „Rainbow Warrior" im großen Show Down am Schluß noch eben kurz die ganze Welt retten...

Alles in allem ein gelungenes Game, das sich nicht nur durch seine Spielidee wohltuend von der Masse der Kriegs- und Metzelspiele abhebt! (Felix Bübl)

Rainbow Warrior

Grafik:	81%
Sound:	69%
Handhabung:	60%
Motivation:	81%
Gesamt:	73%

Für Anfänger
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Micro Style
Bezug: Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel.: 0 21 01/60 70

Spezialität: Ein Teil des Erlöses geht an Greenpeace. Das ausführliche deutsche Handbuch hat uns leider bei der Paßwortabfrage im Stich gelassen – die funktioniert nämlich nur mit der englischen Ausgabe!

STARBLAZE

„Mr.Micro", das Programmierteam, das uns bereits die 16-Bit Version des Mega-Hits „Elite" beschert hat, bäckt nun kleinere Brötchen: Ihr neuestes Werk ist ein Ballerspiel außergewöhnlicher Machart – aber nicht Güte!

Anstatt, wie üblich, auf scrollenden Welten den Feinden nachzujagen, kommen die Aliens diesmal aus dem dreidimensionalen Raum auf den Spieler zugedüst. Sowohl das eigene als auch die gegnerischen Raumschiffe (meist recht einfache Polyeder) werden in sauber animierter und ordentlich schneller ausgefüllter Vektorgrafik dargestellt. So putzt man als junger tamsinianischer Held im „intergalaktischen Krieg noch nie dagewesenen Ausmaßes" eine Formation nach der anderen vom Screen und versucht derweil, das übermächtige Schlafbedürfnis im Zaum zu halten.

Ist aber garnicht so leicht, denn um die fünf langen Level zu bestehen, genügt es meist, eine günstige Position zu suchen und dort auf Dauerfeuer zu schalten. Die Extrawaffen-Vielfalt bewegt sich dabei auf „Defender"-Niveau (Smartbombs und Schild), der Spielwitz bleibt leider weit darunter. Auch die gebotenen Sounds sind nicht dazu angetan, den müden Krieger wachzurütteln.



Nein, Star-blaze ist eindeutig zu leicht und damit stinklangweilig! Zieht man die flotte Vektorgrafik ab, bleiben eigentlich kaum noch Gründe, für die geistlose Weltraumschlacht den Rechner anzuschalten.
(Sönke Klettner)

Star-blaze

Grafik:	69%
Sound:	58%
Handhabung:	60%
Motivation:	33%
Gesamt:	55%

Für Anfänger
Preis: ca. 59,– DM

Hersteller: Logotron Entertainment
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Das Schönste vom Ganzen: Die fünf hübschen Hintergrundbilder und die Anleitung (weil auf der Rückseite eines Posters).

Der Zug gleitet unbeschadet durch die Wand. Drinnen sieht es aus wie auf einem Hauptbahnhof: Züge kommen und gehen, und es herrscht hektische Betriebsamkeit. Alle steigen aus, und du kannst nun das nächste Männchen anquatschen **(S. 9)**, oder nochmal eine Runde schwarzfahren **(S. 33)** oder dir endlich eine Fahrkarte zulegen **(S. 62)**.





Die Wellen eurer Leidenschaft haben mittlerweile Sturmflut-Charakter! Die überschäumende Brandung raubt dir fast den Atem, mit letzter Kraft greifst du nach deinem . . . Würfel natürlich, was hast du geglaubt? Bei 1-5 weiter auf S. 35, nur mit 6 geht's auf S. 19.

NORDIC POWER (ACTION CARTRIDGE PLUS V7)

C64 & C 128 (64-Modus)

99,– DM

- FAST-LOAD (Bild an, ∅ 6 Sekunden/202 Blocks) ● TURBO-TAPE 249 BLOCKS ● FREEZER
- CENTRONICS INTERFACE ● PACKER ● FILE-COPY & BACKUP für 1 oder 2 Floppys
- HARDCOPY (Graphik mit und ohne Sprites, Text) ● DIA SHOW für Disk und Tape
- BILDER UND SPRITES SPEICHERN (und in andere Spiele übernehmen) ● AUTOFEUER
- BASIC-TOOLKIT ● MASCHINENSPRACHEMONITOR (Computer, Disk, Floppy) ● JOYSTICK-TAUSCH
- SPIELE-TRAINER (bremst Spielablauf) ● TRAINER POKES ● SPRITE-EDITOR und mehr
- Datasette, 1541, 1571, 1581 (2 Floppies) Drucker MPS 801/803, Epson-kompatibel (9 u. 24 Nadeln, 9 Nadeln Farbe)

NORDIC POWER (FIRST AMIGA ACTION CARTRIDGE)

AMIGA 500
AMIGA 1000

198,– DM

- PROGRAMM-FREEZE (Anhalten bei jedem Spielstand, Bearbeiten, Speichern, wieder Laden oder weiter Spielen)
- GRAPHIK-FREEZE (Bilder ansehen, einfrieren und abspeichern im IFF-Format; Bitplanes 6, Modulo 2, Datafetch und -stop, Farben)
- Hardcopy vom Bildschirm
- SOUND-FREEZE (Freezen, Ansehen, Abspielen mit variabler Geschwindigkeit und Abspeichern von Sound-Samples; Klangbilder werden graphisch als Klangkurve dargestellt)
- KOMFORTABLER MASCHINENSPRACHE-MONITOR (Memory Dump, ASCII, Assemble, Disassemble, Register, Custom Chips u.v.m.)
- DIRECTORY, SUBDIRECTORIES, FORMATIEREN HARD UND SOFT, BACKUP
- BREMSE (regulierbare Spielgeschwindigkeit)
- Mehrere Laufwerke und 9-Nadel- Epson-Drucker werden unterstützt. Einsteckbar am durchgeschliffenen Expansionport (Erweiterungen anschließbar)

BESTELLUNGEN: Tel.: 0 22 73/27 20 oder D&E c/o vts · Postfach 11 10 · D-5014 Kerpen 1

TYPHOON THOMPSON

Mit einem Jahr Verspätung dürfen nun endlich auch wir Amigianer den Meeresplaneten Aguar abgrasen: in einem lustigen Action-Game mit 3D-Grafik und origineller Spielidee.



Der Amiga Joker meint: Originell, witzig, spritzig: Typhoon Thompson ist astreine Computer-Unterhaltung!

Aufgrund schwacher Notsignale steht zu befürchten, daß einige Kids in die Gefangenschaft von Seekobolden geraten sind. Für die Befreiungsaktion ist die Beschaffung von vier Gegenständen unerläßlich – und das auf hoher See! Also schwingt man sich an Bord eines niedlichen Schlauchboots mit Düsenantrieb und Laserkanone (was es nicht alles gibt!) und zerballert kleine Inseln, die aus dem Wasser ragen. Jeder Treffer lockt einen Seekobold heraus, den man nun einsammeln sollte. Gar nicht so leicht: Die kleinen Kerle hocken nämlich in bewaffneten Booten, die man ihnen zuerst unter dem Hintern wegschießen muß! Sind alle Kobolde eines Inseldorfes gekidnappt, werden die Gefangenen gegen einen der begehrten Gegenstände ausgetauscht, und die Jagd geht einen Level höher weiter, wo oft mehrere der Teufelchen in einem Gefährt sitzen. Außerdem winkt als Belohnung eine technische Verbesserung am eigenen Gummi-Gefährt.



Trotz des simplen Spielprinzips macht Typhoon Thompson höllisch Spaß, was nicht zuletzt an der irre witzigen Animation der Spielfiguren und der intelligenten Maussteuerung liegt. Schade nur, daß es bis auf die piepsige Titelmelodie während des Spiels keine Musikuntermalung gibt. Sei's drum: Die feucht-fröhliche Rettungsaktion macht einfach Laune!

(C. Borgmeier)



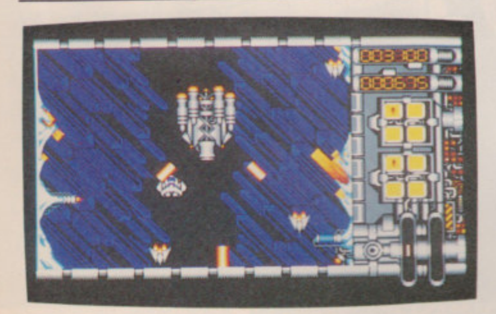
Typhoon Thompson

Grafik:	76%
Sound:	62%
Handhabung:	74%
Motivation:	80%
Gesamt:	73%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 75,– DM
Hersteller: Broderbund/Rainbow Arts
Bezug: Rushware
Bruchweg 128–132
4044 Kaarst 2
Tel.: 0 21 01/60 70

Spezialität: Das Game hat nur vier Level. Kleine Starthilfe: Vor den Inseln mit Kobolden darin, blinkt ein Licht; der Köder ist das hilfreichste Extra!

OUTLANDS



Vor vielen tausend Jahren, genauer gesagt im Jahre 2037, wurde die Erde von den Aliens zerstört – nur einer Handvoll Techniker und Wissenschaftler gelang es, auf dem Mars zu überleben. Deren Nachkommen haben jetzt erfahren, daß ein neuer Angriff der Außerirdischen bevorsteht. Dieses Mal ist man aber wesentlich besser vorbereitet...

Im Klartext heißt das: Der in solchen Dingen ja bereits erfahrene Joystick muß erneut herhalten, um die Menschheit zu retten. Mit fünf Raumschiffen als ausbaufähigem Startkapital versehen, ballert man auf alles, was sich auf dem vertikal scrollenden Screen bewegt. Manche der abgeschossenen Gegner hinterlassen Extrawaffen zum Einsammeln, die aber nach dem erstbesten Treffer, den man kassiert, wieder futsch sind. Schwierig wird das Game durch die Menge der feindlichen Sprites und die nicht gerade als „präzise" oder „flott" zu bezeichnende Steuerung.

Die altbekannte Handlung ist in eine ganz ansehnliche Grafik verpackt; je nach verwendeter Waffe unterschiedliche (und gut gemachte) Sounds begleiten die Missionen. Hat man alle vier Level erfolgreich hinter sich gebracht, gibt's zur Belohnung eine animierte Endsequenz (400K!) und einen Ehrenplatz in der Highscore-Liste. Alles in allem ist Outlands ein nettes Shoot 'em up mit einem halt schon sehr abgegriffenen Spielprinzip. (ur)

Outlands

Grafik:	74%
Sound:	73%
Handhabung:	61%
Motivation:	65%
Gesamt:	68%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 59,- DM
Hersteller: Pandora
Bezug: Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89/5 02 24 63

Spezialität: Outlands bietet zwei Disketten, Ein- oder Zwei-Spieler-Modus und eine Pause-Funktion.



DAY OF THE VIPER

Es ist wirklich kaum zu glauben: Kaum paßt man einen Moment lang nicht auf sie auf, schon bringt sich die Menschheit mal wieder selbst in höchste Gefahr! In „Accolade's" neuestem Spektakel hat sie jedenfalls gerade erheblichen Ärger mit aufmüpfigen Androiden . . .

Der Amiga Joker meint:
Day of the Viper ist eine strategische Herausforderung für alle, die komplexe Missionen ohne Effekthascherei lieben!

Das mußte ja auch böse enden: Statt mit ihren Amigas zufrieden zu sein, haben die Menschen den angeblich perfekten Bio-Computer konstruiert. „GAR" (Genetic Android Race) dreht denn auch prompt durch und macht sich auf, seinen Haß gegen alles, was keine Maschine ist, auszuleben. Mit der hochgezüchteten Hardware ist in der Tat nicht zu spaßen: Clever wie ein Amiga, waffenstarrend wie Muttis Besteckkasten und wendig wie ein Mountainbike, bereitet er zusammen mit seinen blechernen Truppen die Invasion auf das gesamte Sonnensystem vor. Höchste Zeit also, daß wir mit unserer „Viper" eingreifen! Mit Hilfe dieses ferngesteuerten Robbis gilt es, das gegnerische Lager zu unterwandern und GAR samt Spießgesellen auf den galaktischen Schrottplatz zu befördern.

Der Weg zum Ziel führt durch 25 teuflische Irrgärten, wo unzählige Robotsoldaten und hinterhältige Fallen es kaum erwarten können, der Viper die Zähne zu ziehen. Trotzdem sind wir nicht chancenlos: GAR war zwar schlau genug, das Verteidigungssystem der Basis zu löschen, er hat aber übersehen, daß es noch ein Backup gibt, dessen 25 Disketten im ganzen (labyrinthischen) Hauptquartier verstreut liegen (Da behaupte noch einer, Computer seien fehlerlos!). Sobald alle Scheibchen beieinander und der Verteidigungsrechner damit reaktiviert ist, geht es Old GAR und seinen Siliziumkonsorten an die Prozessoren!

Beim Aufsammeln ist Strategie vonnöten, da unser stählernes Helferlein nur zehn Sachen auf einmal tragen kann. Außerdem muß man erstmal seine unvollständige Ausrüstung erweitern, Codekarten für bestimmte Räume finden, Energiequellen für unseren Kleinen auftun und etliches mehr – die Funktionsvielfalt der Viper ist ungeheuer! Auch die Gefechte erfordern Fingerspitzengefühl: Da jeder Gegner nur an einer bestimmten Stelle verwundbar ist, erzeugt blindes Ballern nur Frust und Energiekrisen. Die anspruchsvolle Maussteuerung und die opulente Ausstattung verleihen dem Game das gewisse Etwas; eine Save-Option ist wohl vorhanden, erlaubt jedoch nur die Speicherung von einem Spielstand. Grafik und Sound sind zwar etwas dürftig, aber recht funktionell. Besonders gefallen hat uns, daß die Viper nebst ihren anderen Fähigkeiten dem Spieler auch das lästige Kartenzeichnen abnimmt, wodurch man sich voll auf das Gelingen der ausgesprochen komplexen Mission konzentrieren kann.

Wer auf spektakuläre Effekte verzichten kann, erhält mit Day of the Viper ein solides Such- und Knobelspiel mit viel Atmosphäre. Ambitionierte Heimstrategen werden hervorragend bedient, hektische Gemüter mit nervösem Ballerfinger sollten sich eher anderswo umsehen. (Norbert Beckers)



Das Game hält mehr, als die Grafik verspricht!



Die Funktionsvielfalt ist schon beeindruckend



Day of the Viper

Grafik:	63%
Sound:	54%
Handhabung:	82%
Motivation:	85%
Gesamt:	71%

Für Experten
Preis: ca. 69,-DM
Hersteller: Accolade
Bezug: Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 02 21/44 30 56

Spezialität: Kein Kopierschutz, dafür eine originelle Paßwortabfrage; angenehm kurze Ladezeiten.

Das letzte bißchen Hirn in deinem gemarterten Schädel wird langsam aber sicher gar gekocht. Das hast du nun davon: Wer kauft seine Software auch bei irgendwelchen alten Bettlern?



STROMAUSFALL

Selten haben sich zwei Rollenspiele so sehr zum Vergleich angeboten, wie unsere heutigen Neuvorstellungen: Beide spielen in einer Welt, in der Gewalt und Verrat an der Tagesordnung sind, und in der immer der Überlebende recht hat – und doch sind sie so unterschiedlich, wie zwei Spiele nur sein können ...



Paranoia

„Ich, Ihr Freund der COMPUTER, heiße Sie willkommen in der wundervollen Welt des Alpha-Complex! Sie werden mir von jetzt an als Troubleshooter dienen. Troubleshooter werden beschossen, erstochen, eingeäschert, vergiftet, durch die Mangel gedreht, in Bits zerblasen und hin und wieder versehentlich terminiert. Das macht soviel Spaß, daß viele Troubleshooter total durchdrehen. Und Sie werden mit vielen anderen Troubleshootern zusammenarbeiten. Jeder einzelne von Ihnen trägt einen Laser. Sind Sie da nicht froh, daß Sie auch einen Laser haben? Meinen Sie nicht auch, daß das ein *Mords*spaß wird?"

Ja, ich finde, es macht in der Tat einen Mordsspaß, Paranoia (= Verfolgungswahn) zu spielen! In diesem satirischen Rollenspiel für zwei bis sieben Teilnehmer werden die sonst üblichen Regeln und Werte auf den Kopf gestellt. Statt möglichst eng und kooperativ mit der eigenen Gruppe zusammenzuarbeiten, sollte man sich eher darauf einstellen, daß jeder (!) andere Mitspieler ein Verräter sein kann, der einem bei der erstbesten Gelegenheit mit seinem Laser in den Rücken fallen wird! Und es kommt noch schlimmer: die zugeteilten Ausrüstungsgegenstände (Waffen, Schutzkleidung, Transportgeräte) erweisen sich oft im entscheidenden Moment als ungeeignet, funktionieren überhaupt nicht, oder fügen ihrem Benutzer wesentlich mehr Schaden zu als dem anvisierten Gegner. Wem das immer noch nicht reicht: selbst auf die Ehrlichkeit und Unparteilichkeit des Spielleiters ist hier kein unbedingter Verlaß ...

Paranoia eignet sich also vornehmlich für Orwell-Fans und Leute mit sarkastischem Humor, wer dagegen auf die penible Einhaltung von Spielregeln und größtmögliche Realitätsnähe Wert legt, wird wohl nicht besonders glücklich werden. Das soll aber nun nicht bedeuten, daß man es hier mit den Spielregeln nicht so genau genommen hat, ganz im Gegenteil! Die handwerkliche Ausgestaltung ist geradezu vorbildlich gelöst: Der Spielleiter erhält zahlreiche Hilfestellungen in Form von kleinen Beispielszenen, einer Schritt-für-Schritt-Anleitung für die erste Sitzung sowie liebevolle Beschreibungen aller vorkommenden Objekte, Personen, typischer Tagesabläufe und der meist tödlich endenden Einsätze.

Um in dieser von Mutanten, betrügerischen Sicherheitsagenten und fehlprogrammierten Robotern belebten Welt zu bestehen, braucht man solide Kenntnisse in den



Künsten des Verrats, der Speichelleckerei und der Hinterlist. Nur wem es gelingt, den etwas verwirrten, aber allmächtigen COMPUTER besser zu umschmeicheln als alle anderen, hat eine ernsthafte Chance, die sechs bereitstehenden Klone für seine Figur nicht allzuschnell zu verbrauchen! Paranoia ist wegen seiner ausführlichen Erläuterungen prinzipiell auch für Anfänger geeignet, richtig Spaß machen wird dieses „Rollenspiel verkehrt" aber wohl erst dem erfahrenen Spieler.

Car Wars

Wie schon oben erwähnt, handelt auch Car Wars in einer nicht allzufernen Zukunft, in der technischer Fortschritt mit moralischem Niedergang einhergeht. Allerdings wird bei diesem Game weniger Gewicht auf perfiden Humor als auf blutrünstige Action gelegt. Im Amerika des Jahres 2033 sind Autoduelle mit allen (tödlichen) Mitteln nicht nur legal, sondern sogar ein beliebter Nationalsport. Dementsprechend sind denn auch die Fahrzeuge, die einem auf dem Highway begegnen: Gepanzert wie Funktionärskarossen und ausgerüstet mit Laserkanonen, Flammenwerfern und sonstigen Feuerwerkskörpern beachten sie, bzw. ihre Fahrer nur das Gesetz des Stärkeren!

Der ganze Inhalt von Car Wars besteht nun in diesen Gefechten zwischen Autos, Trucks und Motorrädern: Nachdem man mit den beigefügten Grundrißplänen sein Szenario (Highway, Arena, Truck Stop) aufgebaut hat, stellt man mit einem bestimmten Grundkapital sein Wunschfahrzeug zusammen, bringt es in die Ausgangsposition, und schon geht's los. Jeder Kampf ist in Abschnitte von einer Sekunde Länge eingeteilt, diese bestehen wiederum aus Phasen von jeweils einer Zehntelsekunde. In diesen Phasen werden die Spielsteine (aus Papier) vorwärtsbewegt, Schüsse abgegeben und die Auswirkungen dieser Manöver bestimmt. Das ist gerade am Anfang einigermaßen kompliziert – bei Karambolagen in Kurven und gleichzeitigem Schußwechsel rechnet man schon eine ganze Weile, bis der aufgetretene Schaden und die neuen Fahrzeugpositionen ermittelt sind. Zwar gibt es auch verkürzte Kampfregeln, aber damit geht der ganze strategische Witz des Spiels flöten!

Wie sich unschwer erkennen läßt, hat Car Wars nicht mehr allzuviel mit einem Rollenspiel herkömmlicher Prägung gemein, viel wichtiger als die Eigenschaften des Charakters sind die technischen Merkmale seines Fahrzeugs. Da wegen der rauhen Kampfsitten auch hier ziemlich schnell gestorben wird, kann man sich (für horrende Summen) einen Ersatzklon züchten, der im Falle des eigenen Ablebens das Steuer übernimmt.

Die Ausstattung des Games ist relativ umfangreich, die Spielregeln sind allerdings ein Beispiel dafür, wie man's nicht machen sollte: Der schwierigste Teil des Ganzen besteht darin, erstmal herauszufinden, wie das Spiel jetzt eigentlich genau funktioniert!

Zum Abschluß wie immer unser beliebtes Frage- und Antwortspiel, zuerst die Lösungen vom letzten Mal: Eine „Kampagne" ist eine Reihe von zusammenhängenden (Rollenspiel-)Abenteuern, und „Nekropolis" bedeutet „Totenstadt". Wer eins der heute vorgestellten Spiele gewinnen will, versuche sich doch mal an den folgenden Fragen: In welchem berühmten Jahr spielt Orwell's schöne neue Welt? Wie heißt die Computer-Umsetzung von Car Wars (gibt's auch für den Amiga)? Der Weg in die Ruhmeshalle ist zwar weit, aber er beginnt beim nächsten Briefkasten! Alsdann, bis zum nächsten Mal. (od)



Joker Verlag
„Stromausfall"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München

Paranoia	Car Wars
Spielmaterial: 73% **Spielregeln:** 90% **Spielreiz:** 93% **Besonderes:** Ungewöhnlichstes Rollenspiel der letzten Zeit **Schwierigkeit:** Für Fortgeschrittene **Preis:** 38,– DM **Bezug:** Game In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.: 089/5 23 46 66	**Spielmaterial:** 85% **Spielregeln:** 53% **Spielreiz:** 60% **Besonderes:** Eher ein Action/Strategie-Game als ein Rollenspiel **Schwierigkeit:** Für Fortgeschrittene **Preis:** ca. 49,– DM **Bezug:** Game In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.: 5 23 46 66

COIN OP

Tja, Leute: Was Neuerscheinungen betrifft, war dieser Tage in der Spielhalle nicht allzu viel geboten – wie bei Computer-Games haben auch hier die Hersteller ihr Pulver vor Weihnachten verschossen. Aber wer suchet, der findet!

Wir haben uns von der nach-festlichen Stille nicht irritieren lassen und einige Nachzügler ausfindig gemacht, die Euch sicher interessieren werden. Deshalb können wir Euch diesmal eine (für Arcade-Verhältnisse) ziemlich ungewöhnliche Mischung anbieten: Den Anfang macht eine tolle Golfsimulation; ein Spiel-Genre, das man ja eigentlich eher in der Home-Computer-Szene vermuten würde. Bühne frei für Segas **Super Masters**!

Der erste Eindruck des riesigen Standgerätes ist beeindruckend: ein überdimensionaler Screen und vier verschiedene Knöpfe plus ein ungewöhnlicher Abschlags-Hebel. Und tatsächlich bietet das Game, in dem ein bis zwei Spieler in die Endrunde des Super Masters-Turniers einsteigen können, eine Unmenge von Schlagvarianten! Mit einem Knöpfchen wird das richtige Eisen ausgewählt, das nächste verändert die Fußstellung (!), die restlichen sind der korrekten Richtungsbestimmung vorbehalten. Ist man mit den Voreinstellungen zufrieden, so wird am Hebel gezogen: Je fester, je weiter geht der Schlag – allerdings nur, wenn exakt im richtigen Moment losgelassen wird.

Derweil präsentiert sich das Geschehen auf dem Bildschirm in allerfeinster Grafik, die zunächst eine Übersicht über das zu spielende Loch, dann den Golfer und schließlich Flug und Landung des Balles zeigt. Der Aktionsscreen ist dabei schön groß ausgefallen, die vielen Anzeigen sind aber trotzdem übersichtlich angeordnet. Daneben gibt eine Golflehrerin Tips zum richtigen Spiel, im Hintergrund sorgt Barmusik für gediegene Club-Atmosphäre. **Super Masters** ist ein Automat, der nahezu jedem Fan des Nobel-Sports gerecht wird: Profis können sich hier so richtig austoben, aber auch Anfänger kommen nach ein oder zwei Eingewöhnungsrunden prima mit dem Gerät zurecht. Hoffentlich sehen wir das Spiel bald auf dem Amiga!

Wir bleiben beim Sport, ziehen uns jedoch vom Schicki-Micki-Ambiente eines Golfplatzes in die Niederungen einer Bowling-Halle zurück. Capcom hat die amerikanische Kegelvariante als waschechten Arcade-Spaß versoftet und unter dem einfallsreichen Namen **Bowling** in die Spielhalle gebracht. Hier geht's weniger um ausgetüfteltes Gameplay denn um geradlinigen Fun für bis zu vier Mitspieler.

Der gewohnt große Screen teilt sich in die Kegelbahn links, und die ScoreAnzeige, sowie ein Schiedsrichter-Feld rechts. Um die Kugel möglichst realistisch über die Bahn poltern zu lassen, ist man auf einen (ziemlich großen) Trackball verfallen, der den Abwurf erstaunlich wirklichkeitsgetreu simuliert. Gewaltstöße sind damit ebenso möglich wie eine ruhige, aber gezielte Kugel zu schieben. Wer seinem Wurf mit einem Effait den gekonnten Profi-Touch geben möchte, kann dies mittels zweier Knöpfe sowohl links- wie rechtsseitig tun. Obwohl damit die Handlungsmöglichkeiten des Automaten bereits erschöpft sind, macht das Game – besonders bei mehreren Mit-



Super Masters: Golfsimulation mit edler Aufmachung.

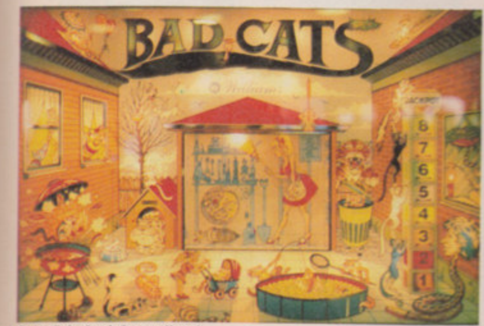






Im Westen nichts Neues: Es darf wieder gemetzelt werden!





Bad Cats: Schade, daß man die tollen Sounds nicht abbilden kann ...



spielern – praktisch ebenso viel Laune wie eine echte Bowling-Partie!

Grafik und Sound sind weniger aufregend als zweckmäßig, aber bei besonders gelungenen (oder mißlungenen) Aktionen taucht im Schiedsrichter-Feld ein lustiges Bild samt gehässigem Kommentar auf. Apropos Schiedsrichter: Für jeden Versuch steht nur ein gewisses Zeitkontingent zur Verfügung (dargestellt durch eine Sanduhr), ist das abgelaufen, wird der Wurf vom Schiri gnadenlos aberkannt!

So, genug der Leibesertüchtigung für heute. Was wäre ein Arcade-Besuch, ohne das obligatorische Ballerspiel? In diesem Zusammenhang stach uns das neue **Midnight Resistance** von Data East ins triefende Auge. Auf den ersten Blick bietet es die übliche Söldner-Action im SF-Milieu ...

Leider konnten wir auch bei genauerer Betrachtung nichts besonders Aufregendes an diesem Game ausmachen: Mit Blastern bewaffnet kämpfen sich ein bis zwei muskulöse Helden-Sprites durch die horizontal scrollenden Level. Anstatt einer Vorgeschichte zeigt der Bildschirm dem Spieler eine Warnung von Mami und Papi, auch schön vorsichtig zu sein, dann gilt es nur noch, seine drei Leben gegen Horden von heranstürmenden Gegnern zu verteidigen. Mit anderen Worten: Alles umnieten, was sich bewegt, die Leichen hinterlassen kleine Schlüssel, die dann gegen bessere Bewaffnung eingehandelt werden können.

Während sich der Sound irgendwo im Mittelmaß bewegt, sind die Grafiken sehr grob und blockig, die Animationen sogar ausgesprochen mies. Auch gibt sich das Gameplay äußerst schwer und streckenweise sehr unfair. Trotz sehr kurzer Level hat man sein Heldendasein meist schon beendet, noch ehe man das Schlußmonstrum (meist in Gestalt eines riesigen Panzers, Roboters etc.) zu Gesicht bekommt. **Midnight Resistance** kann man also getrost vergessen, da reißt auch die Zwei-Spieler-Option, in der beide Heroen gleichzeitig unterwegs sind, nichts mehr aus dem Feuer!

Zum Schluß haben wir uns einen kleinen Leckerbissen aufbewahrt, sozusagen als Trost für all jene, die mit der Auswahl nicht zufrieden sind. Williams hat einen brandneuen Flipper unter die Leute gebracht, der einen zweiten und dritten Blick mehr als wert ist: **Bad Cats**, ein irres Katz und Maus-Spiel im Stil von Tom & Jerry.

Neben etlichen Rampen, Fang-Löchern und anderen Features sorgen viele gelungene optische Gags für gehobenen Pinball-Fun. In der Mitte befindet sich ein Glücksrad, das, sobald die richtigen Optionen aktiviert wurden, jede Menge feine Extras wie Zusatzbälle, Bonuspunkte und vieles mehr bereit hält. Dazu gibt's einen Jackpot, in dem die Punktezahl, ähnlich den Geldspielautomaten, mit etwas Glück vervielfacht werden kann. Der besondere Reiz von **Bad Cats** sind aber seine wahnwitzigen Sounds: Wo der Ball auch anstößt, ständig ertönt Katzengejammer, Hundegekläffe, Mäusepiepsen oder Vogelgezwitscher – von den vielen Jingels, der Musik und der Sprachausgabe gar nicht zu reden!

Der aktuelle Highscore wird auf dem (deutschsprachigen) Display angezeigt, das ganz nebenbei auch noch ein paar nette Gags in petto hat – laßt Euch überraschen! Zu Beginn stehen drei Kugeln zu Verfügung, ein Freispiel gibt's (inflationär, wie gewohnt) nach 6.2 Millionen Punkten, die aber dank der großartigen Spielbarkeit durchaus zu erreichen sind.

Damit sind wir wieder am Ende unseres monatlichen Arcade-Bummels angelangt. Wenn Ihr wissen möchtet, wo Euer Münzgeld am besten angelegt ist, oder welche Automatenumsetzungen uns in nächster Zukunft ins Haus stehen, dann schaut doch nächstes Mal wieder vorbei! (ml)

Ein neues Jahr – ein neuer Shop! Naja, zumindest teilweise: Wir hatten Euch schließlich versprochen, immer wieder noch ausgeflippteres Zeug anzuschleppen; also haben wir einige Artikel rausgeschmissen und durch lustige Neuheiten ersetzt. Hoffentlich habt Ihr an dem Kram ebensoviel Spaß wie wir!
Wer also auf verrückte Sachen steht, ist hier genau an der richtigen Adresse: Wir bemühen uns weiterhin, Euch unvernünftige Ideen zu vernünftigen Preisen zu bieten!



Nr. 01
Joker-Shirt – Nicht nur, daß das Ding blütenweiß ist, aus 100% Baumwolle und in prima Qualität, es sieht auch noch tierisch gut aus! Bitte Größe nicht vergessen: S,M,L,XL.
Nur DM 19,90

Nr. 02
Joker-Jogger – Wie das Shirt, nur eben noch besser! Mit anderen Worten: Der Amigianer von Welt kommt ohne gar nicht mehr aus. Weiß, 50/50%, in den Größen: S,M,L,XL.
Schon für DM 49.-

Nr.03
Dusch-Köpfe – Das morgendliche Brausebad ist ja nun wirklich keine besonders aufregende Sache… außer man hat eines dieser total verrückten Gesichter an die biedere Dusche montiert! Nichts leichter als das: King Kong und der Taucher passen an *jede* Brause und sind in nullkommanix angeschlossen!
Für feucht-fröhliche DM 56,- je Kopf

Nr.04
Plapper-Radio – Der persönliche Radio-Moderator für daheim! Gut, der Kerl ist nicht ganz so fesch wie Thommy Gottschalk, dafür bewegt er sogar noch zur Musik die Lippen… Das freche Radio funktioniert mit Batterien (werden nicht mitgeliefert).
Für verquasselte DM 49,-

Willkommen im Joker-Shop

Nr.08
Tisch-Bowlingbahn – Wer gerne mal eine kleine Kegelpartie einlegt, dabei aber sein gemütliches Zimmer nicht verlassen möchte, für den haben wir genau das Richtige: Eine Super-Minibowlingbahn aus edel Holz und gülden glänzendem Messing! Auch zum Angeben bestens geeignet – das Teil ist wirklich eine Schau! Pins, Kegel und Zielvorrichtung sind natürlich im Lieferumfang mit dabei.
Zum Abräum-Preis von DM 89,-

Nr.06
Mini-Poolbillard – Der Zwergerl-Tisch war bisher der Renner im Shop: Schon nach wenigen Wochen waren die Spiele vergriffen! Wir waren nicht faul und haben neue aufgetan: Kaum teurer als die Vorgänger, dafür schöner und in besserer Qualität! Incl. zwei (Edel-) Queues, Kugeln und Dreieck.
Für klickende DM 59,-

Nr.07
Basketball-Korb – Schicksalsfragen werden nicht mehr per Münze oder Wurf in den Papierkorb entschieden: Jetzt könnt Ihr mit unserem tollen Mini-Basketball (incl. Softball) herausfinden, ob ein guter Tag bevorsteht. Oder Ihr trainiert einfach für die nächste Olympiade.... Das Gestell sieht prima aus und läßt sich problemlos nahezu überall montieren!
Für treffsichere DM 29,-

Nr. 05
Nostalgie-Mikrofon-Radio – Ahh, die gute alte Zeit...! Wer auf ausgefallene Sachen steht, verliebt sich sofort in das Ding. Mit Batteriebetrieb (werden nicht mitgeliefert), Wurfantenne und leuchtendem „On the Air"-Schild. Prima Sound!
Für nostalgische DM 59.-

„Ja, ja, ja, ich finde alles toll! Aber wie kann ich bestellen?" Ganz einfach: Postkarte mit der Artikelnummer genügt! Gebt bitte auch die Zahlungsweise an (Nachnahme oder Vorauskasse). Bei allen Preisen ist die Mehrwertsteuer schon dabei, Porto und Nachnahmegebühren müßt Ihr allerdings schon dazu rechnen (tja, leider). Nachnahme ist nur im Inland möglich. Hier die Bestelladresse:

JOKER VERLAG, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, Deutschland

Viel Spaß beim Aussuchen! Und schaut doch nächsten Monat wieder herein – wir bemühen uns, Euch immer noch neuere und noch ausgefallenere Sachen zu bieten. Bis dann!

STICHTAG: 23. FEBRUAR

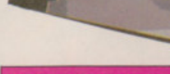
Genau an diesem Freitag sticht der neue AMIGA JOKER zu...

...und zwar wiedermal genau ins Herz der Spiele-Freaks! Wir haben unsere Messer schon gewetzt, um Euch von jedem scharfen Game eine große Scheibe abzuschneiden. Von schönen Frauen über schnelle Autos bis zu wahnwitzigen Flugzeugen ist alles geboten! Aber natürlich nur unter einer Bedingung: Setzt Eure müden Knochen in Marsch und seid rechtzeitig am 23.2.90 an Eurem Kiosk – oder bestellt ganz einfach ein Abo. Also Freunde, wer den JOKER 3/90 verpennt, kann auch gleich seinen Amiga einmotten...









Knallhart...

...testen wir die neuen Super-Flugsimulatoren **Fighter Bomber** und **F-29 Retaliator**!
...geht es zu bei der actiongeladenen Auto-Ballerei **Overlander**!
...mußt Du fahren können, wenn Du beim verrückten **Drivin' Force** auf einem der vorderen Plätze landen willst!
...sind die Gegner im neuesten Prügel-Game **Wild Streets**. Riesige Sprites und ein schwarzer Panther warten auf Euch!

Messerscharf...

...sind die Ladies, die man mit dem neuen **Deluxe Strip Poker** entblättern darf!
...muß Dein Verstand sein, wenn Du mit der Brettspielumsetzung **Cluedo** auf Mörderjagd gehst!
...sind auch die Grafiken von **The lost Patrol**, dem aktuellen Abenteuerspiel von Ocean. Kannst Du in der Hölle von Vietnam überleben?

Haargenau...

...wollten wir von Randy Linden wissen, wie sein neuestes Meisterwerk **Dragon's Lair II** aussehen wird. Ein starkes Exclusiv-Interview mit ersten Bildern des neuen Grafik-Wunders!
...erzählen wir Euch, was für ein Mist dabei herauskommt, wenn sich ein **Computer als Schriftsteller** versucht.
...erfahrt Ihr die Lösungen zu den aktuellen Super-Adventures **Future Wars** und **Maniac Mansion**!

So nebenbei...

...gibt's wie immer massenweise Tests der allerneuesten Amiga-Games, einen Live-Bericht aus der Spielhalle, Brigittas viel diskutierte Girl-Seite, Dr. Freaks heißen Szene-Bericht, und was uns bis dahin sonst noch alles einfällt!

Inserentenverzeichnis



COSMO RANGER
S.O.L. AD 2000
Amiga 500/1000/2000 Atari ST
Anleitung komplett in Deutsch!
Turtle Byte
Die Zukunft der Menschheit liegt in Ihren Händen:
Außerirdische haben die Verteidigungsstationen der Erde infiltriert und deren Kampfcomputer unschädlich gemacht. Sie, ein Mitglied der Sondereinsatztruppe „Cosmo Rangers", erhalten den Auftrag, die Computer zu reaktivieren, um die Verteidigungsbereitschaft der Station wiederherzustellen. Doch werden Sie von den fehlgeleiteten Verteidungsanlagen der Stationen angegriffen ...
Screenshots from Amiga
BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER
Vertrieb: BOMICO · Elbinger Str. 1 · 6000 Frankfurt 90
Software in Vollendung!
Turtle Byte
Turtle Byte Software
Postfach 83 01 10
5000 Köln 80


RETALIATOR


ocean